HERÓI MANGÁ



Love Hina Mangá, SNK, Preview: Gainax, Conexão DIreta



Aconselhável para maiores de doze anos

#03

R$ 4,90



A MAIOR SAGA DOS ANIMES CHEGA AO BRASIL!

GUNDAM WING

+ ENTREVISTA COM MINAMI KEIZI, O PAI DO MANGÁ BRASILEIRO

DO CRIADOR DE DRAGON BALL

Edição brasileira

Dr. SLUMP



nº 1



História e arte
Akira Toriyama

JÁ NAS BANCAS!
PEÇA AO SEU JORNALEIRO.



CONRAD EDITORA

André Forastieri e
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Herói Mangá 03
julho/2002

REDAÇÃO
Editor
André Miyazawa

Editor Assistente
Marcel R. Goto

Redator
Ricardo Cruz

Edição de Arte
Eurico Kenji Sakamoto

Design Gráfico
André Miyazawa, Robson Teixeira

Colaboradores
Alberto Suzuki Tihiro, Alexandre Matias, Chikao Shiratori, Eric Araki, Gonçalo Jr., Lílian Maruyama, Marcus Winícius, Paulo H., Renato Siqueira, Wallacy Machado (texto)
Ulisses Perez (ilustração)
Lílian Maruyama (colorização)
Ana Franco (diagramação)

Revisora
Andréa Aguiar

Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Anísio Arruda

ADMINISTRAÇÃO
Gerente Administrativo-Financeira
Solange Reis

Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico
Benjamin Emerick
William Domingos

Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

Gerente de Serviços
Dirceu Darim

Marketing
Coordenador de Marketing
Isac Guedes

Publicidade
Coordenadora de Publicidade
Luciana Cristina Eschiapati

Assistente Comercial
Vânia Ribas Bernardes
Fone: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

Atendimento ao leitor
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão CLY
Distribuição Dinap
heroimanga@conradeditora.com.br
Fone: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078

Rua Maracaí, 185
Aclimação - CEP.: 01534-030
São Paulo/SP

Editorial

Vamos começar com uma errata. No editorial da edição 02, falei sobre o "Superconcurso de Quadrinhos da Herói Mangá", que estaria na página 69. Quem leu e foi para a página indicada, reparou que não tinha nada sobre o concurso... O que aconteceu é que, de última hora, em vez de anunciar o concurso na edição passada da **Herói Mangá**, resolvemos anuciá-lo durante a Animecon 2002. Infelizmente, por um erro meu, que não prestei a devida atenção, o texto do editorial não foi retificado. Pedimos desculpas aos leitores que procuraram e não acharam, e prometemos ter mais atenção a partir de agora.

Para quem não for à AnimeCon, não precisa se preocupar. Acompanhe o site **www.heroi.com.br/superconcurso**, que lhe daremos todas as informações. E se você não tiver como conferir pela internet, na próxima edição falaremos tudo sobre o concurso.

Enfim, chegamos à terceira edição da **Herói Mangá**. E começamos bem o segundo semestre, com a estréia do arrasa-quarteirão **Gundam Wing**. A importância do anime não acaba em si mesmo. **GW** é a porta de entrada a um universo muito maior, da maior saga sci-fi do Japão que tem mais de vinte anos de sucesso.

O Japão está com tudo mesmo. Depois de copiar os estadunidenses, agora a coisa toda se inverte. Veja como isso aconteceu na matéria "O 'american way' de se fazer mangá".

Imperdível está a entrevista com o pai do mangá nacional, o artista e editor **Minami Keizi** que nos conta como foi a aventura de publicar um estilo desconhecido até então.

Confira o nome do ganhador do "Supersorteio" na página 68.

Chega de perder tempo e vai ler a revista! Não esqueça, escreva dando sua opinião. Não se acanhe, aí vai o endereço:

Revista Herói Mangá
Rua Maracaí, 185 - Aclimação
São Paulo/SP - CEP: 01534-030
e-mail: heroimanga@conradeditora.com.br

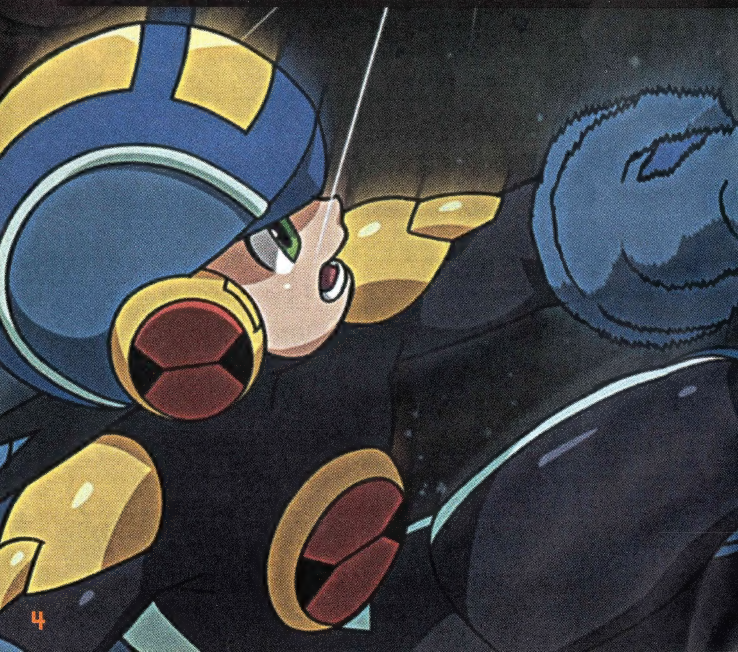
faloae,
André Miyazawa

Índice

NO BRASIL

Rockman EXE

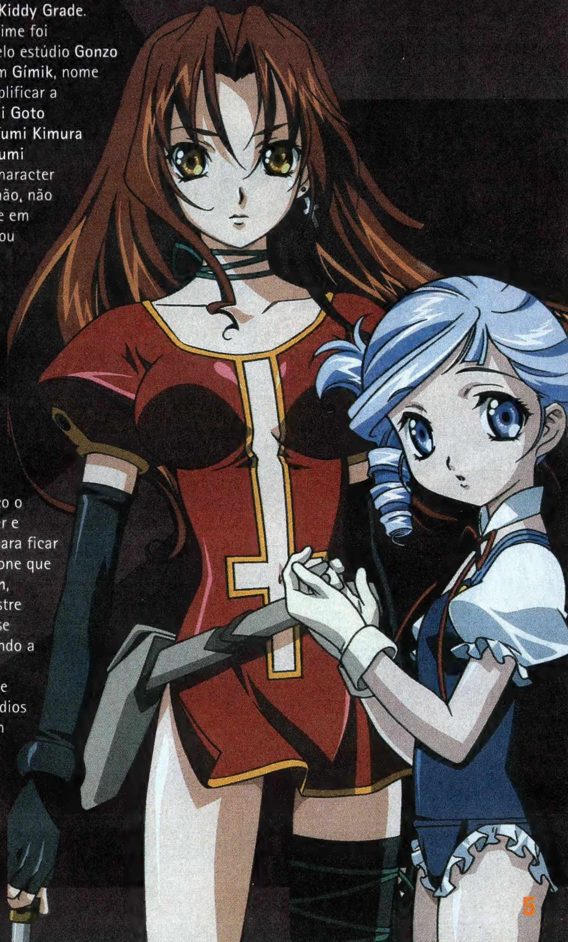
Nosso ciborgue azul favorito do mundo dos games nunca teve um anime de verdade baseado em suas aventuras – ignorando completamente aquela produção norte-americana em que a **Roll** era feia que até doía. Felizmente, com a onda de games de sucesso que viraram animes, chegou a vez do garoto biônico aparecer! **Rockman EXE** é baseado no game homônimo (**Megaman Battle Network** nos EUA) que já rendeu uma seqüência para o **Game Boy Advance** e duas séries de mangás publicadas na **Coro Coro Magazine**.
O anime é centrado em Net, um garoto que recebe seu primeiro PET (Personal Terminal, uma espécie de bichinho virtual que permite aos jovens batalharem entre si; os personalizados são os mais raros) e descobre se tratar de ninguém menos que Megaman! Juntos, eles enfrentam a perigosa organização World Three, comandada pelo maligno Dr. Willy.
A série estreou em abril e já alcançou um bom número de fãs. A boa notícia mesmo é que esta série já está com estréia confirmadíssima no Brasil! A **DáLicença**, responsável por sucessos como **Dragon Ball Z**, **Card Captor Sakura** e **Hamtaro**, já tem os direitos do seriado e a qualquer momento pode lançá-lo por aqui. Fiquem de olho!



Kiddy Grade

Num futuro distante, depois de uma turbulenta guerra interestelar, finalmente foi firmada uma aliança entre os planetas. Entretanto, as disputas comerciais entre as diferentes nações espalhadas pelo espaço continuam. Para mediar a situação e impedir que aconteçam novos confrontos, a organização **GOTT** envia seus agentes especiais e dá o pontapé inicial às tramas do universo de **Kiddy Grade**.

O projeto do anime foi desenvolvido pelo estúdio **Gonzo** em parceria com **Gímik**, nome usado para simplificar a parceria de **Keiji Goto** (direção), **Hidefumi Kimura** (roteiro) e **Megumi Kadonosono** (character design). Goto (não, não é o Marcel), que em Kiddy Grade virou diretor, ficou famoso pelos character designs de **Bakuretsu Hunter**, **Nadesico** e **Gate Keepers**. Já não bastasse **Yutaka Izubuchi** que largou um pouco o lápis de monster e mecha design para ficar atrás do megafone que rege **Rahxephon**, agora outro ilustre desenhista vai se arriscar assumindo a direção de um seriado. O anime terá treze episódios e ainda não tem data nem canal definido para estrear.



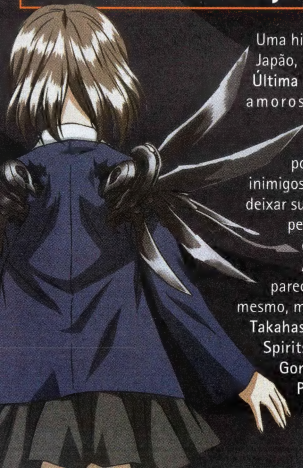
G-on Riders



O diretor **Kimura Shinichiro** participou de **Chiccha na Tenshi Sugar**, **Hand Maid May**, **Weiz Krëuz** e agora, junto com o OAV **Cosplay Complex** (falaremos deste em breve), está encabeçando a direção de **G-On Riders**. A série de TV, prevista para estrear dia 2 de julho no canal **WowWow**, tem todo o seu elenco principal formado por **meganekko**. Esse termo estranho é o resultado da contração das palavras japonesas megane, óculos, e ko que, literalmente significa criança, mas é usado para se referir a garotinhas bonitinhas com cara de bebê. Pois é, essas beldades de óculos viraram uma sublinhagem dentro dos animes, adoradas pelos otakus. Em G-on Riders elas aparecem às pencas.

A luta do trio **Yuuki**, **Yayoi** e **Seera** contra as ninfetinhas da Empresa de Invasão à Terra (isso mesmo, empresa!) é criação de alguém, ou de alguma equipe, que se identifica apenas como **Katsuzo**. A versão em mangá é assinada por **Toshihiko Ono** e está sendo publicada na revista **Dengeki Daioh**. No entanto, a história contada no mangá é original e aproveita só algumas idéias daquilo que está sendo feito para o anime.

Saishuu Heiki Kanojo



Uma história de amor diferente começa dia 2 de julho, no Japão, pelo canal a cabo **Family Gekijyo**. **A Namorada é a Última Arma** (**Saishuu Heiki Kanojo**) mostra a relação amorosado casal **Chise** e **Shuuji**, que levavam uma vida comum de estudante até a explosão de uma guerra. Sem explicação, Chise é transformada em uma poderosa arma de batalha e precisa lutar contra os inimigos para proteger o Japão. Entretanto, Shuji não pretende deixar sua amada continuar nessa loucura. Sendo a única pessoa mais próxima da garota que sabe do seu novo destino, ele resolve ficar ao lado dela a qualquer custo.

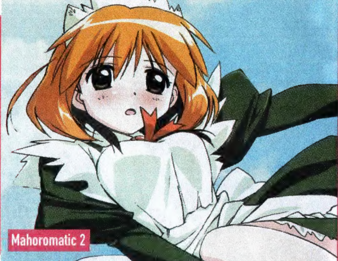
A julgar pelo ponto de partida, Saishuu Heiki Kanojo parece ser uma história melada e nonsense. Talvez seja mesmo, mas os sete volumes em mangá, desenhados por **Shin Takahashi** tiveram bastante sucesso na revista jovem **Big Spirits Comics**. O anime está sendo produzido pelo estúdio **Gonzo** (o mesmo de **Blue Submarine no.6**, **Full Metal Panic**, **Hellsing**, etc) e tem direção de **Kaze Nobuko**, de **Gundam 08 MS Team**.

NO JAPÃO



Chise é transformada em uma poderosa arma de batalha e precisa lutar contra os inimigos para proteger o Japão. Entretanto, Shuji não pretende deixar sua amada continuar nessa loucura. Sendo a única pessoa mais próxima da garota que sabe do seu novo destino, ele resolve ficar ao lado dela a qualquer custo.

GAINAX BOMBANDO NOVIDADES!


Mahoromatic 2

O estúdio de Eva e vários animes de sucesso está a toda. Veja o que já está rolando e o que está sendo prometido para o segundo semestre

ABENOBASHI – CENTRO COMERCIAL MÁGICO



Quando **Arumi** e **Sasshi** quebram um dos quatro artefatos mágicos que protegem o centro comercial Abenobashi, localizado na periferia de Osaka, são transportados para um mundo paralelo. Lá eles encontram todo o tipo de bizarrice, e pensam estar participando de uma partida de RPG. Como voltar para casa é a dúvida que perturba a dupla a partir de agora. **Abenobashi Maho Shotengai**, é o mais novo distúrbio mental dos otakus da **Gainax**, criadores da série que rola no canal a cabo **Kids Station** desde abril. O anime está previsto para fechar em treze episódios, produzidos pelo estúdio **Mad House** (mesmo de **Zillion**) e dirigido por **Hiroyuki Yamaga** (**Mahoromatic 2**, o cara não pára!), com roteiros de **Satoru Akahori** (**Bakuretsu Hunter, Saber Marionette J**).

MAHOROMATIC 2



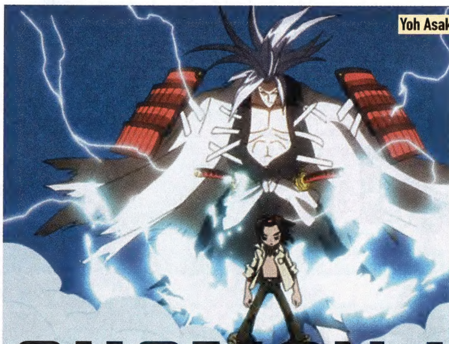
Continuação direta dos doze episódios que fizeram tanto sucesso no ano passado. **Mahoromatic 2**, coloca em cena uma nova maid, **Minawa**. Originalmente ela é enviada por **Meflis**, para espionar a casa de **Misato**, mas depois de conhecer **Mahoro**, a até então fria andróide (saca a **Rei** de **Evangelion?**) desenvolve um amor fraterno pela governanta.
Ainda não está definido em que canal e quantos episódios terá a nova temporada de Mahoro. O diretor é o mesmo de **The Wings of Honneamise, Hiroyuki Yamaga**.



BUCHI BUCHI YUUSHI

Quando ouvimos falar em "princesa encantada", vários contos e alguns clássicos, vêm à nossa mente. Este é mais um, só que feito pela **Gainax**. E tem todo o climão, a começar pelo designer **Takami Akai**, criador do jogo de namoro **Princess Maker**.

A história desenrola-se num passado muito remoto. **Yuushi**, é uma garota de 17 anos que, por um feitiço desconhecido, só cresceu até os 10. Para não deixar desmoronar seu sonho de um dia se tornar uma elegante princesa e se casar com um lindo príncipe, Yuushi se torna uma "buchi buchi" e terá que disputar com rivais de todos os lugares do planeta (incluindo seres do mundo dos fantasmas, do céu e até do inferno) a posse de uma tiara mágica. Com esse objeto, a nanica poderá finalmente crescer e ser feliz. O conto de fadas também vai ganhar versão em mangá, que começa a ser publicada no Japão em julho, pela revista **Asuka**. **Buchi Buchi Yuushi**, depois de **Karekano**, é o segundo anime shoujo da história da Gainax.



Yoh Asakura e Amidamaru

Xamã. 2. P. ext. Em diversos povos e sociedades, especialista a que se atribui o poder de recorrer a forças e entidades espirituais para realizar curas, adivinhações, exorcismo, encantamentos, etc. (...) – Dicionário Novo Aurélio, editora Nova Fronteira

SHAMAN KING

O confronto definitivo de xamãs vai começar

Por Eric Araki

Nosso protagonista é **Yoh Asakura**, um garoto de aparência largada e calma. Mas Yoh não é apenas um estudante como outro qualquer transferido para Tóquio. É o membro mais novo de uma das mais poderosas famílias de xamãs do mundo atual, e representante dos Asakura no torneio que acontece a cada 500 anos na cidade, reunindo invocadores espirituais de todo o planeta para decidir quem será o Shaman King de todo os xamãs e que terá sob seu controle o senhor de todos os espíritos. Por mais estranho que seja, Yoh deseja esse prêmio para viver para sempre de sombra e água fresca!

É claro que, até o torneio, Yoh conhecerá diversos amigos, aliados e inimigos. Logo de início conhece Manta, um garoto de pouco mais de um metro e boca grande que, diferente da maioria da população, é capaz de ver espíritos. Depois de escaparem de enrascadas com uma gangue local liderada pelo pseudo-Elvis **Ryu da Espada de Madeira**, os dois se tornam grandes amigos. Pouco depois, é a vez de **Ren**, representante da família **Tao** (principal rival dos Asakura), dar as caras. É aqui que se trava a primeira ferrenha batalha entre xamãs, com o samurai espiritual de **Amidamaru** de Yoh e o guerreiro mongol sem-nome de Ren.



Yoh Asakura

Para acabar com a folga de Yoh, surge sua noiva, a fria **Anna Kyoyama**, que pega pesado nos treinos do garoto por ela ter o forte desejo de se tornar a esposa do Shaman King.

HOJE

A série televisiva ainda está em exibição no Japão e vai muito bem, obrigado. Passou dos cinquenta episódios e continua firme e forte, com uma média de oito pontos no Ibope, um ótimo resultado para os padrões nipônicos. E nem a série terminou e já abocanhamos esta preciosidade! O seriado será exibido aqui no canal por assinatura **Fox Kids**, mas ainda não há data de estréia prevista. Nada foi dito sobre quem ficará com a voz de quem. Sabe-se que o estúdio de dublagem será o **Parisi**, já conhecido pela grande qualidade na escolha de artistas e adaptação. É esperar para ver!

VIRADO PARA A LUA

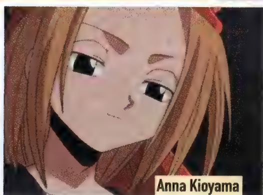
O criador de Shaman King, Hiroyuki Takei, pode ser considerado um artista de sorte. Começando sua carreira como assistente de Nobuhiro Watsuki, ajudando nos trabalhos no mangá de Samurai X, foi incentivado por seu chefe a criar uma história própria. Foi daí que nasceu Butsu Zone, uma história que mescla religião, jovens inexpressivos e muita ação. O mangá foi publicado já na Shonen Jump, uma das mais famosas publicações voltadas para o público jovem e casa de Kenshin. O resultado não foi dos mais animadores, mas o autor não desencorajou.

Já em 1998, época em que One Piece brilhava como nunca, Takei começou a escrever sua segunda série. Ainda batendo na tecla da religião, mas dessa vez longe do budismo. A inspiração agora eram os xamãs, guias espirituais das tribos européias que tinham o poder de incorporar em si o espírito de guerreiros mortos. E assim Shaman King conquistou legiões de fãs rapidamente. O mangá continua sendo publicado pela Shonen Jump.

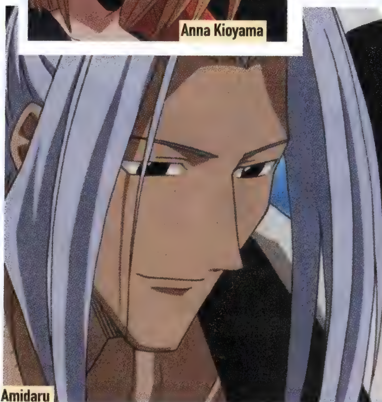




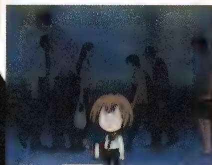
Ryu da Espada de Madeira



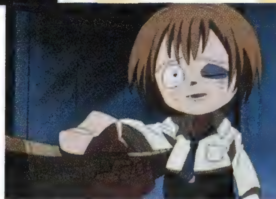
Anna Kioyama



Amidaru



Manta



GUNDAM WING: A MAIOR SAGA ESPACIAL JAPONESA NO BRASIL

Por Paulo H.











Não é novidade vque a televisão brasileira vem investindo cada vez mais em produções japonesas. Tanto canais abertos quanto por assinatura trazem, a todo momento, novos animes, com gênero, faixa etária e público-alvo dos mais variados. Mas, se o fã mais observador analisar os lançamentos, perceberá que estamos desfalcados de um dos gêneros mais famosos da animação japonesa: os **Mechas** (pronuncia-se mécas, os famosos robôs gigantes). Com exceção de **Evangelion** e algumas produções menores, não temos nenhum dos grandes animes com a temática "robô gigante" nas telas brasileiras. Ou melhor, não tínhamos. E, se é para tornar a notícia ainda mais interessante, o anime que está chegando faz parte de toda uma cultura de Mechas e carrega um nome de peso: **Gundam Wing**.

Chegando ao Brasil com um certo atraso ao nosso país (a série foi criada em 1996, e exibida no **Cartoon Network** norte-americano em março de 2000), Gundam Wing ainda conta com outro mérito: é o primeiro anime de Mechas a ser exibido no Brasil depois de mais de dez anos sem produções desse gênero no país.

Mas o que torna este anime tão importante para que seja criada tanta expectativa em torno da sua exibição? E como uma série sobre robôs gigantes pode continuar sendo uma febre entre fãs de todas as idades, mesmo que a série original tenha sido exibida há mais de vinte anos? Para entendermos tal fenômeno, é preciso, antes, conhecer um pouco da história dos Mechas.

Antes de **Gundam**, as produções com robôs gigantes seguiam um estilo em comum, com os robôs em cores extravagantes, formas pouco usuais, golpes absurdos (a mão que se separa do corpo transformando-se em foguete é um clássico!) e enfrentavam inimigos ainda mais estranhos. Tais robôs eram únicos, e sempre vistos como "a última esperança da humanidade contra o mal". De certa forma, eram indivíduos únicos, quase possuindo uma "personalidade" própria, tornando-se facilmente mais importantes do que os humanos que os controlavam. **Mazinger**, **Getter Robot** e **Tetsujin 28** são exemplos clássicos dessa época. Embora as séries não fossem totalmente semelhantes, as poucas mudanças eram superficiais, cobrindo apenas um outro aspecto do tema "garoto controla robô gigante para salvar a Terra das forças do mal".

Foi com **Kidô-Senshi Gundam**, criado por **Yoshiyuki Tomino** (que criou também **Zambot 3** e **Daitarn 3**, em 1977 e 78, respectivamente), que teve início a verdadeira revolução no gênero. Os Mecha não eram mais "únicos", mas sim produzidos em massa. Se antes os robôs eram "Guerreiros da Justiça", agora são como tanques de guerra em formato humanóide. Tirando a importância dos rôbos, Tomino conseguiu centrar a história nos personagens humanos, mostrando seus interesses, seus conflitos, e as tramas políticas que recheavam o mundo de Gundam. Mesmo o conceito de "Bem contra o Mal" fora deixado de lado, já que a história se passava durante a guerra (e, se você acha que a guerra se resumia a "lado certo versus lado errado", está muito enganado).

O COMEÇO DA SAGA

A história da série **Gundam** original acontece em "um futuro próximo". Com o crescimento exagerado da população terrestre, a humanidade viu-se obrigada a começar uma corrida pela colonização espacial. Centenas de colônias espaciais (chamadas no anime de "Sides") são construídas, abrigando cerca de nove bilhões de seres humanos, quase 3/4 da população terrestre. Tem início uma nova contagem de tempo, denominada Universal Century. A humanidade viveria ainda quase meio século em órbita ao redor da Terra, até que a colônia de **Side 3** começasse uma campanha exigindo que as colônias fossem declaradas independentes do governo da Terra. Assim, em U.C. 58 a colônia Side 3 declara independência da Terra, e o líder da rebelião (Zion Zum Deikum) rebatiza a colônia com o nome de **República Zion**. Para impedir que outras colônias seguissem pelo mesmo caminho, a Federação da Terra estabelece várias sanções comerciais à recém criada República Zion.

Ainda em U.C. 68, Deikum é assassinado, e seu sucessor, **Degwin Zabi**, extingue a república e cria o Principado de Zion. Sob liderança da família Zabi, que era contra os ideais de Deikum, o Principado inicia os preparativos para um ataque à Federação. Por dez anos, uma "Guerra Fria" formou-se entre o Principado e a Federação da Terra, até que em U.C. 78 a situação chega a um ponto insustentável. E, em seus preparativos para a guerra, os cientistas da República Zion descobrem um novo tipo de partícula sub-atômica, que acabaria servindo para a criação de armas poderosas, como um canhão de ondas, um supercompacto reator de fusão e... os **Mobile Suits**. Os Mobile Suits eram robôs em forma humanóide, pilotados por humanos, que podiam facilmente atacar tanto as naves quanto os cargueiros da Federação. Em U.C. 76, tem início a produção em larga escala dos Mobile Suits. E, em U.C. 79, o Principado de Zion prepara um ataque em massa contra a Federação da Terra. Tem início a "Guerra de Um Ano".

Usando métodos nada sutis (bombas nucleares, armas biológicas, e inclusive uma tentativa de forçar a queda de uma das colônias de Side 2 na América do Sul, entre outros), as forças de Zion massacram não só as forças da Federação, mas todas as colônias terrestres que estavam no caminho entre o Principado de Zion e a Terra. Em menos de um mês, metade da humanidade é dizimada pelo conflito. Assustados com tanta carnificina, os dois lados assinam o Tratado da Antártida, estabelecendo termos mais humanos para a guerra que estava começando. Armas biológicas e nucleares são banidas, lados neutros no conflito devem ser deixados em paz e qualquer tentativa de destruição em massa é proibida.

Percebendo que a guerra agora duraria mais tempo, o império Zion começa a invadir a Terra, em busca de recursos naturais para fortalecer o Principado e enfraquecer a Federação. Em pouco



Mobile Suit Gundam (o original)

tempo, dois terços da Terra tornam-se domínio Zion.
Seis meses passam. Tendo perdido toda a frota espacial e boa parte do território terrestre, a Federação inicia em segredo a Operação V, visando à criação de seus próprios Mobile Suits. Três protótipos são criados pela Operação V, sendo que o mais avançado é o modelo **RX-78 Gundam**, criado para combates de curta distância contra os Mobile Suits do Império Zion. Em setembro, os protótipos estão para ser transportados para uma colônia de pesquisas em Side 7. Um cargueiro da Federação se aproxima para coletar os Mobile Suits, sem saber que eles estão sendo seguidos por naves Zion. E é nesse ponto que começa a história original da série **Gundam**, com o adolescente **Amuro Rei** resgatando um dos protótipos de Mobile Suits e tendo que participar ativamente da guerra, mesmo sem saber quais as complicações de sua decisão.
Um ponto a ser ressaltado é que a primeira versão de Gundam ainda trazia muito do já desgastado gênero dos rôbos gigantes. O aspecto realmente inovador da série era a determinação em criar uma "ciência real" (até onde pode ser real um robô de vários metros de altura que voa pelo espaço e luta com espadas, bem entendido...) e uma linha do tempo lógica, que cobria todos os eventos da história.

REALISMO NA MEDIDA DO POSSÍVEL

Na tentativa de criar um senso de realismo em sua série, Yoshiyuki Tomino acabou incorporando vários elementos da literatura clássica de ficção científica ao cenário da série, como as teorias de **Arthur C. Clarke** e **Robert Heinlein**. O "rôbo heróico" é apenas mais uma arma em uma guerra apocalíptica, operando de acordo com princípios semi-científicos. O próprio conceito de colônias espaciais e lunares partiu das propostas feitas pelo cientista **Gerard O'Neill**, que via a colonização espacial como única solução contra os males da superpopulação e poluição em um futuro próximo. Tomino aparentemente usou alguns conceitos lançados por O'Neill no livro "The High Frontier" para criar o cenário de fundo da série Gundam. Mesmo **Erich Von Däniken** parece ter sido usado como fonte de inspiração, já que o autor previu que, em um dado momento, as colônias exigiriam sua independência da Terra. Ainda há muitos outros elementos de Gundam que foram inspirados pela ficção científica ocidental, uma lista em que até mesmo **Jornada nas Estrelas** e **Guerra nas Estrelas** estão presentes.
Curiosamente, apesar de todas as inovações no gênero, "Mobile Suit Gundam" não teve uma audiência muito boa em sua primeira exibição, tendo sido cancelado com apenas 43 episódios (nove a menos que o prometido). Somente durante as reprises é que a série começou a ter sua fama e, um ano após seu cancelamento, a audiência já era várias vezes maior do que durante sua exibição original.



Com todo esse sucesso "post mortem", Gundam acabou sendo lançado nos cinemas, em três filmes nos quais a história da série era condensada e os personagens re-animados. E, se já não fosse o bastante, Gundam ainda foi responsável por um novo fenômeno de merchandising: bonecos de ação. Percebendo o sucesso da série em grupos de mais idade (e, consequentemente, maior poder aquisitivo), a Bandai iniciou a criação de modelos superdetalhados dos robôs e das naves de batalhas, em uma escala bem maior do que os bonecos criados até então. A febre em torno desses modelos era tão grande que um incidente em 1982 deixou dezenove crianças machucadas, durante o lançamento de uma nova linha de modelos....

A AVENTURA CONTINUA

Z Gundam, lançada em 1985, foi a primeira seqüência oficial da saga, mostrando eventos que ocorrem sete anos depois da série original (em U.C. 85/86). Mas... o que teria acontecido nesses sete anos, dentro do universo Gundam? Foi com essa pergunta que centenas de fãs se encarregaram de criar histórias que preenchiam o vácuo deixado pelos criadores. Nenhuma delas havia sido animada, até a produção de Gundam 0080, em 1989.

Continuar falando sobre todas as continuações de Gundam e suas influências ao mundo dos animes é uma tarefa complicada. São mais de 200 horas de animação, sem contarmos os mangás, videogames e livros, constituindo um universo rico, denso e detalhado. Detalhado até demais. Em 1995, quinze anos após o lançamento da série original, a Sunrise (agora, uma empresa da gigante japonesa do entretenimento Bandai) percebeu que o gênero de "rôbos reais" já



Gundam - The 08th Team





G Gundam

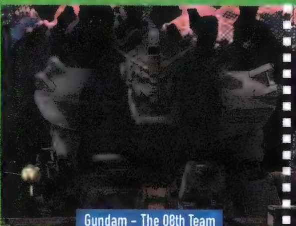
Turn A Gundam






Turn A Gundam




Gundam - The 08th Team


G Gundam


Turn A Gundam


Turn A Gundam

estava cansando os fãs mais antigos, e a longa e detalhada história por trás dos animes assustava os fãs mais novos, receosos em conhecer uma série que necessitava de uma enciclopédia para seu entendimento. Era hora de inovar mais uma vez. E a saída dos produtores foi criar séries ambientadas em universos alternativos, onde apenas alguns elementos do Gundam original permaneceriam inalterados. Assim, seguir uma nova série não exigiria todo um conhecimento prévio dos eventos em séries anteriores (Fãs de **Tenchi Muyo!** podem acabar entendendo esse conceito com maior facilidade...). Com essa nova idéia, **G Gundam** (de **Yasuhiro Imagawa**, o mesmo de **Robô Gigante** e **Shichinin no Nana**), foi lançada em 1994. Embora a série tenha sido um sucesso em matéria de merchandising e venda de bonecos, não agradou em nada os fãs, que a consideram muito afastada do conceito original e mais "comercial" que as outras. Para uma nova tentativa de relançar Gundam, a Bandai resolveu usar uma fórmula já bem conhecida para tentar fazer sucesso: Super Sentai (grupo de cinco heróis com personalidades diversas que lutam por um interesse comum. Se você pensou em **Saint Seya**, **Shurato**, **Samurai Warriors** e outros, pensou certo). Contam as lendas que a Sunrise até aceitou a tarefa, mas com a condição de que ninguém tentasse alterar o roteiro proposto por eles. Assim, nascia **New Mobile Chronicle Gundam W**, em 1996, transformando-se em um sucesso quase imediato, e que acabou chegando aos Estados Unidos em 2000, com o nome de **Gundam Wing**.

GUNDAM WING

Gundam Wing, como já foi dito, passa-se em um universo alternativo ao Gundam original, e, por isso, tem uma história diferente: Aqui, a Terra só procurou criar as colônias espaciais por pressão das nações do Oriente Médio, que buscavam uma nova forma de ganhar dinheiro, já que as reservas de petróleo haviam se esgotado. Para comemorar o início da colonização espacial, é declarado o calendário After Colony (AC), onde o ano 1 é o ano de conclusão das primeiras colônias orbitais. A história de Gundam W começa em AC 195. Nesse época, a Terra e as colônias são governadas pela "Aliança da Esfera Terrestre Unida", organização que busca manter a paz através do poderio militar. Embora as colônias não aceitem muito bem o domínio da Aliança, tudo parece estar em paz. Mas os interesses da Aliança estão, aos poucos, sendo deturpados por interesses de militares corruptos. E, para manter o controle a qualquer custo, a Aliança conta com suas tropas de Mobile Suits, grandes veículos humanóides de batalha. Para combater seu poderio, forças rebeldes das cinco principais colônias iniciam a "Operação Meteoro", que consiste em enviar cinco Mobile Suits especiais para executar operações terroristas contra a Aliança. Esses Mobile Suits especiais são feitos com uma poderosa liga metálica chamada Gundanium, por isso recebem o nome de Gundam. Para pilotar tais máquinas são escolhidos cinco jovens pilotos incrivelmente experientes. E, se você acha que a luta pela "liberdade" é assim tão simples, então é ainda mais ingênuo do que os pilotos.... Com a direção de Masahi Ikeda (que também dirigiu DarkStalkers), Gundam Wing conseguiu manter a tradição do Gundam original, colocando os pilotos, assim como os seus amigos e inimigos, como a parte mais importante da história. Os protagonistas têm personalidades e motivações bem distintas, o que os obriga a tomar decisões cada vez mais difíceis ao longo da guerra contra a Aliança. Todos os personagens, inclusive os


Hero Yui, Relena Peacecraft e Gundam Wing



vilões, possuem uma crença pessoal sobre os eventos que ocorrem à sua volta, assim como uma noção própria de "certo" ou "errado". E, assim como no Gundam original, nem sempre o lado "errado" possui somente vilões, e nem sempre o lado "certo" possui somente mocinhos.
Outro fator que ajudou na popularidade de Gundam Wing foi o character design de Shuko Murase (o mesmo de Street Fighter II: The Movie), que conseguiu criar personagens distintos, cativantes e, acima de tudo belos, o que chamou a atenção parcela enorme da audiência até então negligenciada: o público feminino. Aliado a tudo isso, uma trilha sonora cativante, com raízes no techno e própria para batalhas entre robôs, tornou a série um fenômeno, mesmo durante sua exibição nos EUA, via Cartoon Network. Aliás, o sucesso foi tanto que é possível encontrar centenas de sites sobre a série, inclusive fã-clubes dos dubladores americanos dos personagens!


Relena Peacecraft

SAIBA TUDO SOBRE GUNDAM WING NA REVISTA HERÓI.COM.BR A PARTIR DA EDIÇÃO 36



GUNDAM WING NO PATROPI!

Previsto para estrear no dia 1° de julho no Cartoon Network brasileiro, Gundam Wing traz para os fãs uma dúvida: no Cartoon americano, a série foi exibida em dois horários: durante o dia, numa versão cheia de cortes, para um público mais infantil, e outra durante a noite, em versão integral, para o público adulto (e adivinhem qual foi a versão com maiores índices de audiência?). Embora não se saiba qual versão o Cartoon Network brasileiro pretende exibir, é quase certo que tal separação não aconteça, já que a versão "light" de Gundam W era exibida em um programa destinado a animes infantis, que nem mesmo é exibido por aqui. Mesmo assim, GW é uma ótima pedida para os fãs de batalhas espaciais, rôbos gigantes, histórias com tramas políticos ou, pura e simplesmente, personagens cativantes. Uma série que certamente vai criar uma nova leva de fãs no Brasil, dando fôlego a um gênero que já fez muito sucesso por aqui.

PERSONAGENS PRINCIPAIS



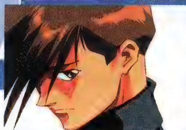
HEERO YUY
Etnia: Japonesa
Idade: 15 anos
Dublador: Midorikawa Hikaru (original) Márcio Araújo (brasileira)
O mais sério dos cinco. Adotado e treinado pelo Doutor J, o jovem acabou recebendo o nome do grande líder das colônias no passado. Seu nome verdadeiro é desconhecido. Pilota o Gundam Wing.



DUO MAXWELL
Etnia: Japonesa
Idade: 15 anos
Dublador: Seki Toshihiko (original) Marcelo Campos (brasileira)
Ex-membro de uma gangue de rua em sua colônia natal, é o fanfarrão do grupo. Pilota o Gundam Deathscythe



QUATRE RABERBA WINNER
Etnia: Árabe
Idade: 15 anos
Dublador: Orikasa Ai (original) Vagner Fagundes (brasileira)
O mais otimista do grupo, Quatre tem uma forte ligação com um grupo rebelde chamado Maganac Corps. Pilota o Gundam Sandrock.



TROWA BARTON
Etnia: Desconhecida
Idade: 15 anos (?)
Dublador: Nakahara Shigeru (original) Wendel Bezerra (brasileira)
Trowa era membro de um time de mercenários que atuava na Terra. O piloto do Gundam Heavyarms é sério, maduro, e muito astuto





CHANG WUFEI
Etnia: Chinesa
Idade: 15 anos
Dublador: Ishino Ryuuzou (original) Sílvio Giraldi (brasileira)
Último sobrevivente do clã Long, o piloto do ShengLong Gundam é o dono de uma personalidade complicada.

O "AMERICAN WAY" DE SE FAZER MANGÁ

Os primeiros mangás modernos tiveram bastante influência dos comics norte-americanos. Quem imaginaria que, cinqüenta anos depois, esta situação iria se inverter?

Por Renato Siqueira

A INFLUÊNCIA AMERICANA NOS QUADRINHOS JAPONESES

Os mangás possuem uma longa história no Japão, mas apenas após a 2ª Guerra Mundial, com a contribuição do influente desenhista Osamu Tezuka, os quadrinhos japoneses ganhariam o estilo pelo qual são conhecidos no mundo inteiro. Foi a dedicação de mais de quarenta anos e suas famosas criações que transformaram definitivamente o estilo das histórias japonesas. Assim, surgiram os olhos grandes e brilhantes, as seqüências cinematográficas e a narrativa tornou-se mais complexa com uma gama maior de personagens. Para criar esse estilo marcante no modo de desenhar oriental, o "deus do mangá" teve entre suas grandes influências os desenhos clássicos de Walt Disney, além de alguns filmes do cinema francês e alemão. É sabido que Tetsuwan Atom (Astro Boy), o personagem mais conhecido de Tezuka foi, em parte, criado com base no Mickey Mouse. O ratinho de suspensório, com grandes olhos e orelhas, inspirou os cabelos espetados, os olhos grandes e a sunga do herói japonês. Mas como essa situação se inverteu?

UMA MISTURA OCIDENTAL E ORIENTAL

Com o grande avanço comercial e tecnológico do Japão, logo os interesses do Ocidente voltaram-se para o pequeno arquipélago e o



Punisher Mangaverse: Nãoooooooo!!!!!!!!!!

mangá acabou ganhando notoriedade. Foi assim que os quadrinhos japoneses acabaram rompendo as barreiras culturais e conquistaram o mundo.
O ano de 1987 marcou a invasão do mercado norte-americano pelos mangás com clássicos como **O Lobo Solitário** e **A Espada de Kamui**. Estes primeiros títulos lançados fora de sua terra de origem sofreram alterações para ganhar uma forma ocidental, como o mangá **Akira** de **Katsuhiro Otomo** que teve todas as suas páginas coloridas e invertidas para o formato ocidental. No entanto, com o tremendo sucesso que os quadrinhos japoneses conseguiram no mercado americano, alguns anos depois, os títulos estavam sendo aceitos em sua forma original: em preto e branco, desenhos inalterados e com a forma de leitura ao modo japonês.
Além de tudo isso, o mangá havia chegado com um novo fôlego ao desgastado mercado dos comics, que procurava uma forma de renovação - algo que as editoras famosas não haviam conseguido, mesmo depois de mudar o destino de personagens famosos: colocando Batman em uma cadeira de rodas, clonando o Homem-Aranha e matando o Super-Homem.

E FINALMENTE SURGE O AMERICAN MANGA!

Nessa fase de renovação, algumas editoras pequenas e desconhecidas passaram a competir diretamente com as poderosas **Marvel** e **DC Comics**. Esse foi o empurrão necessário para que os mangás entrassem definitivamente nos Estados Unidos. Essa influência direta fez surgir dois grupos de artistas: um interessado em criar um estilo de mangá americano e outro que aproveitou a técnica japonesa para aperfeiçoar o traço dos comics.
Ben Dunn e **Adam Warren** foram os pioneiros no American Manga e tiveram seus trabalhos lançados em 1987 e 1988,


Transformers

respectivamente. Pode-se dizer que eles são os artistas que mais se aproximam do estilo dos mangás.
Na cola de Dunn e Warren, surgiu uma nova geração de desenhistas dos tradicionais comics. Autores como **Joe Madureira**, criador de **BattleChasers**, se diz fascinado pelo design criado pelos japoneses. Pensam assim também, os desenhistas **Humberto Ramos**, criador de **Crimson**, e **J. Scott Campbell**, de **Gen 13**. Essa nova geração criou um híbrido entre o estilo de desenhar americano e japonês, um traço colorido, detalhista, enriquecido com certos ângulos de câmera e personagens mais flexíveis. E assim, os mangás, que no passado foram influenciados pelos americanos, começaram a fazer o caminho inverso.


Joe Madureira, Humberto Ramos e J. Scott Campbell

Atualmente, o sucesso dos mangás na terra do tio Sam é tão grande que alguns clássicos dos quadrinhos japoneses tiveram seus direitos comprados para serem transformados em American Manga. Podemos citar como exemplos, as duas minisséries desenhadas por **Tommy Yune** para **Speed Racer** e o mais recente **O Lobo Solitário 2100**, desenhado por **Francisco Ruiz Velasco**. Existem também alguns clássicos americanos que estão ganhando um toque oriental, como é o caso de **Transformers** desenhado por **Pat Lee** (o mesmo que criou **Warlands** da **Image**, que está sendo publicado no Brasil pela **Editora Mythos**).

ADAM WARREN



Nasceu em New Hampshire, Estados Unidos, em 1967. Estudou desenho na Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art, em Jersey. Foi no Natal de 1985, através de alguns vídeos de amigos, que Adam Warren conheceu a série **Dirty Pair** de **Haruka Takachiko** e se tornou um grande fã. Através de Toren Smith, um dos cabeças do Studio Proteus, Warren conseguiu os direitos para desenhar a versão americana de Dirty Pair. A obra principal de Adam continua sendo Dirty Pair, mas além disso, produz ilustrações para diversas capas de revistas, e também fez as minisséries de **Bubblegum Crisis**, **Gen 13 – Grunge: o filme** (lançado no Brasil pela Pandora Books) e **Magical Drama Queen Roxy** pela Editora WildStorm. Atualmente, Warren é o roteirista de **Gen 13**.





DIRTY PAIR: BIO HAZARDS - 1988

No ano de 2141 d.C. a humanidade expandiu-se para o espaço e mais de 3.000 mundos foram colonizados, muitos deles pelos próprios terráqueos, enquanto outros humanos se tornaram membros da União Galáctica. Mesmo no futuro, crimes ocorrem a todo momento e, quando manter a paz fica muito difícil para as autoridades locais, é chamado o Worlds Welfare Work Association (Associação de Trabalho Social dos Mundos). Quando o WWWA é chamado, são enviados imediatamente agentes supertreinados, e as garotas **Kei** e **Yuri** que, apesar de muito atrapalhadas, são as melhores agentes da Associação. Elas nunca deixam de resolver um caso, mas têm um dom para ocasionar desastres.



GEN 13 MANGA: GRUNGE – O FILME

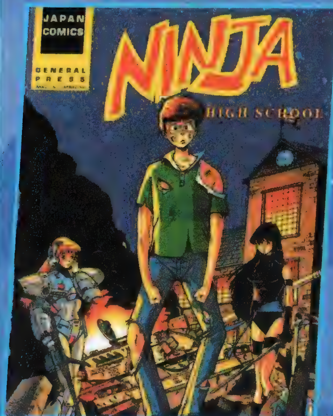
Aqui Warren usa e abusa dos personagens de J. Scott Campbell para contar uma história maluca usando alguns clichês de filmes orientais.
Grunge vai a um festival de filmes chineses com **Roxy** e depois sai com a idéia de criar o seu próprio filme de kung fu. Assim, ele passa as três edições falando sobre a história do filme.



BEN DUNN

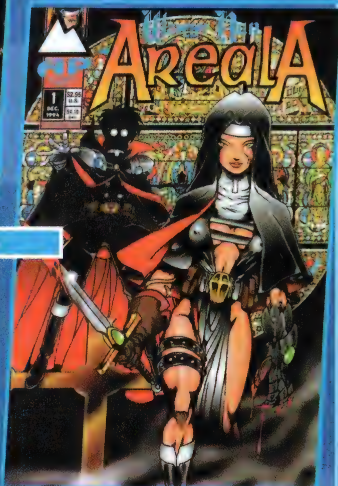
Nasceu em 1964 em Pin-Tung, Taiwan, onde se interessou pelos desenhos animados e quadrinhos japoneses. Logo se mudou para o Texas onde fundou, em 1984, junto com seu amigo Marc Ripley, a Editora Antartic Press.

Em 1986, criou o título Ninja High School considerado um dos primeiros títulos americanos de mangá. No entanto, sua história mais famosa só apareceria em dezembro de 1994 com Warrior Nun Areala que vendeu mais de 60.000 cópias, logo nos primeiros meses de publicação.



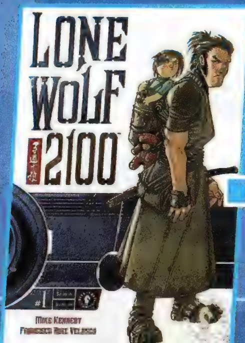
NINJA HIGH SCHOOL – 1987

Este foi o primeiro mangá publicado por Ben Dunn em 1986 e mostra a história de uma ninja alienígena chamada Itchy Koo Ichinohei.



WARRIOR NUN AREALA – 1994

Esta é uma série de aventura e fantasia em um mundo sobrenatural cheio de demônios. Para combatê-los entram em ação as freiras guerreiras e os padres que possuem poderes mágicos.



LONE WOLF AND CUB 2100

[O LOBO SOLITÁRIO 2100] - 2002

Minissérie em quatro edições, escrita por Mike Kennedy e desenhada por Francisco Ruiz Velasco.

MANGAVERSE – ENTRA EM AÇÃO
O MUNDO MANGÁTICO DA MARVEL

Para encher os bolsos com a onda dos quadrinhos japoneses, a gigante Marvel Comics aceitou a idéia de Ben Dunn de recriar o universo de seus heróis mais famosos. Assim, foi reunido um grande grupo de roteiristas e desenhistas que, coordenados por Ben, começaram a criar novas histórias. Ao todo são oito números: dois especiais, com 32 páginas (mostrando a abertura da saga) e mais seis números com X-Men, Homem-Aranha, Quarteto Fantástico, Justiceiro e Ghost Rider.
Nos Estados Unidos, esta série fez tanto sucesso que Ben Dunn foi contratado para fazer uma nova revista mensal baseada no conceito original do Mangaverse.
Este universo em mangá da Marvel deverá chegar ao Brasil no segundo semestre deste ano pela Panini Comics.





Quarteto Fantástico (abaixo) e Marvel Mangaverse New Dawn (ao lado)



AMERICAN MANGA VS. MANGÁ

Dar uma boa olhada no Mangaverse é o suficiente para notar que o estilo do American Manga não possui nada da essência dos mangás tradicionais. Isso porque quadrinhos japoneses não são apenas olhos grandes e nariz em forma de triângulo como muita gente pensa por aí. No mercado japonês, os quadrinhos são uma válvula de escape para as pressões do dia-a-dia e um estímulo para vencer os obstáculos. Por isso, os heróis japoneses são mais humanos, possuem fraquezas e enfrentam problemas que são próximos aos de qualquer pessoa, uma característica diferente dos invencíveis heróis dos comics.
Assim, o American Manga copia, apenas o estilo de desenho dos japoneses, como os olhos grandes e os traços finos e flexíveis. Isso se resume apenas à forma, pois é impossível copiar a essência acumulada por séculos de história e cultura do povo japonês. Assim, se você é fã de mangá, a sensação que terá ao ler essas histórias é a de que usaram o termo "mangá", apenas para

X-MEN N.1

Confusa e procurando ajuda para controlar seus poderes, **Vampira** deixa os **X-Men** e se une a uma feiticeira chamada **Amanda Sefton**. Mas Vampira não sabe que a feiticeira pretende usar seus poderes contra um demônio que controla o magnetismo chamado **Magnus**. Assim, os outros mutantes resolvem resgatá-la, mas têm que enfrentar a resistência de um grupo chamado **Azure**.



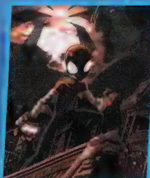
Roteirista: C.B. Cebulski
Lápis: Jeff Matsuda
Assistente de arte: A.J. Jothikumar
Arte-final: Andy Owens
Cores: Liquid!
Letras: Comicraft
Editor: Brian Smith

MARVEL MANGAVERSE: NEW DAWN N.1 E 2

Nesta primeira aventura, dividida em duas partes, é apresentado todo o universo mangático dos novos heróis da Marvel. Nas primeiras 32 páginas da saga você conhece **Marvin Elwood**, um garoto que pode ser o salvador da humanidade. Com ajuda de uma tecnologia alienígena ele pode enfrentar seu destino como o **Capitão Marvel**. Se ele conseguirá ou não, a resposta está no nº 2!
Roteiro: Kevin Gunstone
História/artista: Ben Dunn
Cores: Guru e FX
Editores: C.B. Cebulski, Brian Smith, Ralph Macchio

SPIDER-MAN N. 1

O menino **Peter Parker** é o último ninja do Spider Clan, graças ao terrível **Venom**, que assassinou seu mestre **Ben**. Ele busca vingança, mas por causa da preocupação da **tia May** com sua segurança, o garoto resolve combater o mal usando uma máscara de aranha, símbolo do clã. Assim, ele decide lutar contra Venom e sua legião de assassinos.



Roteirista/lápis: Kaare Andrews
Cores: Dave McCaig & Rusty Beach
Letras: Comicraft
Editor: Brian Smith

vender as revistas, porque, por baixo de todo o marketing, estão alguns gibis gringos bastante ruins, com roteiros péssimos e até desenhos malproduzidos.
No mercado americano, Adam Warren pode ser considerado um desenhista que possui um dos traços mais parecidos com os mangás tradicionais. Mas alguns detalhes como o volume de desenhos por página, que exemplifica a falta de espaço, e o próprio estilo das histórias, mostram que ainda falta muito para chegar lá.
No Mangaverse, por exemplo, o nome "mangá" está estampado na capa das revistas apenas para que a Marvel lucre com a febre que os quadrinhos japoneses criaram no Ocidente. Pode-se dizer que o mundo aprendeu a ler mangá e a aceitar as diferenças culturais como uma boa novidade e como uma forma de estímulo.
Quando você lê um mangá tradicional, sente que nele estão expressos a vida e os costumes japoneses. Cada pequeno detalhe tem sua importância em um contexto que, muitas vezes, é inacessível a pessoas que não nasceram do outro lado do mundo. É essa complexidade de elementos simbólicos que une o leitor ao autor de mangás, fator que o American Manga nunca conseguirá imitar, e por isso, terá sempre os comics como base.

LOVE HINA MANGÁ

Por Marcel R. Goto

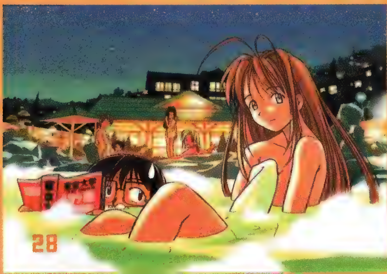
Uma promessa de infância, um vestibulando frustrado e de memória curta numa casa cheia de meninas bonitas, de personalidades fortes e, no caso de **Naru Narusegawa**, socos fortes também.

Love Hina, que vocês conferiram na edição nº01 da **Herói Mangá** (com direito a uma entrevista exclusiva com seu autor), chegou ao Brasil em maio pela editora **JBC**, na nova leva de mangás que vem invadindo as bancas recentemente. Foi um lançamento bem recebido pelos otakus ligados na internet, que já tinham acrescentado Narusegawa e, <ahem>, a pequena Shinobu ao seu panteão de musas inspiradoras.

O mangá está sendo publicado quinzenalmente, e cada duas edições equivalem a um volume do original japonês. A apresentação é a mesma dos outros títulos da editora (mesmas dimensões da edição japonesa, miolo de papel jornal e capa cartonada), à exceção do preço, reajustado para R$ 3,50. Cada edição conta também com os extras do mangá original, com rascunhos dos personagens e comentários do autor. Originalidade não é exatamente o forte da série, mas, mesmo assim, Love Hina é maior do que a soma de todos os seus







clichês (tentem contar o número de vezes em que Keitarô se vê numa situação absolutamente constrangedora com uma das garotas). O que segura a história é o bom humor com que as desventuras do rapaz são mostradas, o traço descomplicado e dinâmico de Ken Akamatsu e o grande charme de todos os personagens.

Apesar do anime e mangá de LH serem muito parecidos, há algumas diferenças que podem fazer os fãs preferirem uma versão à outra. Nada relativo aos personagens ou ao desenvolvimento da história, mas no modo como as situações são apresentadas. A mesma história é contada nos 25 episódios da série de TV mais os três OAVs de **Love Hina Again**, e nas 28 edições que terá o mangá por aqui, se for mantido o número de páginas. Mas o anime conta ainda com os especiais de Natal e primavera, que são histórias inéditas. No final das contas, qualquer versão de Love Hina rende algumas boas risadas e momentos de romantismo, sendo mais uma boa opção para quem curte as produções japonesas.





Shinobu Maehara e Naru Narusegawa são as moradoras da pensão Hinata preferidas dos fãs



Love Hina versão anime (abaixo) e versão mangá (à direita)

TENCHI MUYO GXP

Por Marcus Winicius

Você certamente já viu isso antes ...

Pense neste problema: uma série que já teve três versões diferentes da mesma história, baseada em um conceito ultramanjado, mas que, surpreendentemente, não só é um dos maiores sucessos comerciais do gênero como também ainda gera barulho suficiente para despertar a vontade dos fãs em verem mais material sobre a tal série. Como tentar arrancar mais algum dinheiro dos fãs e ainda fingir que se está fazendo algo novo?

A **Pioneer**, dispondo apenas de um bom orçamento e de uma tremenda cara-de-pau, achou a resposta com **Tenchi Muyo GXP**. Não se deixe enganar pelo novo elenco de personagens ou pelo diretor de peso encarregado da série, **Watanabe Shinichi**, o mesmo de **Excel Saga** e **Puni Puni Poemi**, duas séries que primam pelo humor.

Esse "novo" Tenchi é a mesmíssima coisa que os outros, com algum nonsense (marca registrada de Shinichi), e uma produção mais atualizada, com efeitos de computação gráfica, entre outros elementos da moda.

Kiriko Masaki



GALAXY POLICE TRANSPORTER

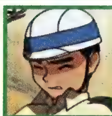
Pode até parecer crueldade se referir a uma série com um público tão grande e tão fiel de uma maneira tão fria, mas é exatamente assim que Tenchi, e grande parte dos animes produzidos, deveriam ser encarados. Para quem não se lembra, todas as três versões contavam como o adolescente **Tenchi Masaki** se envolvia com um batalhão de belas mulheres enquanto salvava a Terra, quando não todo o universo. Cada uma das versões tinha pequenas diferenças quanto às circunstâncias do encontro ou origem dos personagens, mas era apenas isso. Todos os clichês que fazem parte do gênero "garoto idiota-cercado-por-garotas gostosas", desde a personalidade das garotas (gostosona-agressiva, menininha-kawaii, moça-prendada) até os fan-services obrigatórios estavam em cada uma das versões exibidas por aqui, duas séries de TV e um OVA.

Então, seria ousadia da Pioneer apostar em uma nova versão de Tenchi, sem os personagens que fizeram da série um sucesso? Não, não é bem assim. Mesmo essa ousadia é cuidadosamente estudada. Primeiro, a Pioneer promete aparições esporádicas dos personagens originais, o que gera curiosidade nos fãs da série original, doidos para saber o que aconteceu com seus queridos personagens. Segundo, Tenchi GXP está sendo exibido às terças-feiras, à 00:40, no Japão. Caso você não saiba, o horário da madrugada é reservado justamente às produções que visam ao típico otaku, fã de carteirinha de anime e mangá, e não o grande público. Foi em horários semelhantes que foram ao ar **Love Hina** e **Caçadores de Elfas**, por exemplo. Em outras palavras, trata-se de atingir o público alvo de maneira direta. Também é manobra publicitária colocar Tenchi Muyo nas mãos de um diretor festejado como Shinichi Watanabe. Fãs do diretor, mas não da série, vão se interessar em ver como ele consegue tirar água de pedra neste "novo" Tenchi.

Por último, o que complementa a ousadia planejada da Pioneer é que o responsável pela história "original" de Tenchi Muyo GXP é **Masaki Kajishima**, o criador de Tenchi Muyo. Desde o primeiro produto com a grife Tenchi, **Tenchi Muyo Ryo-Ohki**, de 1992, seus roteiros e versões não acrescentaram nada de novo a nenhuma das versões pelas quais foi responsável. Nada de errado até aqui. Certos animes e mangás nada mais são do que produtos de uma indústria milionária, que visa ao lucro e à diversão rápida, feitos sob encomenda para determinado público. É como um refrigerante ou sorvete. O problema inicia-se quando se coloca, no mesmo balaio, o picolé e a sobremesa fina, ou, para ser mais claro, Tenchi Muyo e as produções do **Estúdio Ghibli**, por exemplo. É tudo é anime? É. É tudo arte? Não, da mesma forma que nem tudo é produto descartável. Não só no Brasil, mas no Ocidente em geral e mesmo no Japão, se dá a determinados animes e mangás, seja pelo sucesso de público, seja por algumas qualidades naturais do produto, mais valor do que ele realmente possui. A saga de Tenchi e todos os seus "filhotes" são um excelente exemplo disso. Não passam de produto. Como qualquer refrigerante., pode não agradar a todos, mas possui um sabor cuidadosamente estudado para agradar seu público-alvo.

PERSONAGENS

Ainda esperando algo de novo de Tenchi Muyo GXP? Então dê uma boa olhada nos "novos personagens" da série para mudar de opinião rapidinho ...



Seina Yamada: Apelidado de Seinan ("Desastre", em japonês), devido ao seu proverbial azar, o jovem de quinze anos, cadete da polícia espacial, é pacífico, e ao mesmo tempo decidido nos momentos necessários, capaz de atos heróicos em momentos cruciais, mas totalmente insensível aos sentimentos que as personagens femininas do anime nutrem por ele, tudo isso segundo o site oficial do anime. Pelo visto, ele não é só a cara do Tenchi ... Mas é bom prestar atenção a como sua falta de sorte se manifesta, porque é nesse momento que Watanabe Shinichi dá vazão ao seu humor escrachado.



Amane Kaunaq: Detetive de segundo grau da polícia galáctica, Amane é a responsável pela entrada de Seina para a corporação, e acaba se tornando sua instrutora. Implacável e decidida no cumprimento do dever, em GXP ela substitui a Ryoko da série original, não perdendo uma oportunidade para dar em cima de Seina.

Kiriko Masaki: Oficial de Imigração da Polícia Galáctica atuando na Terra, Kiriko acompanha há anos Seina de perto e, é óbvio, apaixona-se por ele, como também é óbvio que se enche de ciúmes com as investidas de Amane sobre o garoto. Agora, se tudo isso e suas maneiras gentis lhe lembrarem da Aeka deve ser pura coincidência.



Ryoko Balouta: Pombas, mas nem no nome podemos ter um pouco de criatividade? Ryoko é uma pirata espacial (não diga!) que também se apaixona por Seina (que surpresa, meu Deus!). A diferença entre ela e sua homônima é o fato de que ela é altamente educada e fina. Apesar dos pesares, é uma personagem que não lembra nenhuma das mulheres clássicas de Tenchi Muyo. Isso se você não lembrar que ela será responsável pelas cenas de ação, que Seina faz parte da polícia galáctica e que ela é uma pirata, enquanto antes Tenchi dava cobertura a uma pirata fugitiva e a polícia galáctica mandava Mihoshi e Kyone atrás de Ryoko e ... e, bom, acho que vocês entenderam.



Mitoto Kuramitsu: Sim, este rosto lhes é familiar. Sim, ela tem parentesco com a personagem boba-engraçadinha da série original, Mihoshi. Mais especificamente, Mitoto é mãe de Mihoshi. Como ela, é dada a ações e situações de extrema falta de inteligência. Prendada e muito gentil (é uma das responsáveis pela limpeza das Instalações da Polícia Galáctica), nutre um relacionamento mais afetivo e menos apaixonado por Seina, o mesmo tipo de relacionamento que a princesinha Sassami possuia por Tenchi, que, por sinal, também era muito prendada. Duas por um real!





SHOJO NO BRASIL
LÁGRIMAS INUNDAM AS TVS

Por Ricardo Cruz


Candy Candy

No começo dos anos 80, **Candy Candy** foi exibido pela **Rede Record** e chocou muita gente. Para uma criança brasileira da época, acostumada com os desenhos do tipo **Hanna-Barbera**, ver um desenho animado com uma menina órfã sofrendo maus-tratos, com a morte do garoto que amava e enfrentando uma série de dificuldades que a impediam de ser feliz, era uma experiência difícil de esquecer.

Ser inesquecível é uma das propostas do gênero shojo, segmento da indústria anime/mangá dedicado às meninas. Menos conhecido e compreendido fora do Japão, esse gênero é muito mais variado que o shonen (para meninos) e, quase sempre, narra histórias românticas que exteriorizam os sentimentos femininos, esmiuçando a dor de uma traição ou a paixão idealizada por alguém inacessível. Tudo regado a muito drama, com direito à grande quantidade de olhos enormes, brilho, retícula e todo recurso gráfico kawaii de que as japonesas tanto gostam.

A entrada de animes shoujo no Brasil, aconteceu de forma discreta. Apesar de, no Japão, existir uma linha divisória bastante clara entre as publicações destinadas ao público feminino e masculino, aqui, produções shonen e shojo se misturavam no bloco de desenhos dos canais de TV e essa confusão permanece até hoje. "Eu acredito que, no Ocidente, a diferenciação nunca vai existir na cabeça das pessoas, o que, sinceramente, não considero ruim.", diz **Valéria Utena**, aficcionada por animes para meninas, especialmente pela série **Shojo Kakumei Utena**, de onde tirou o apelido. "Existe uma tendência entre alguns fãs, que se acham entendidos, de rotularem shojo como um gênero menor, só que a grande referência dessas pessoas é **Sailor Moon** e a única revista que lhes vêm em mente é a **Nakayoshi**" – o básico – "imagino que muita gente vai se chocar ao saber que uma versão do mangá de **Cowboy Bebop**, posterior ao anime, saiu numa revista shoujo para adultos, a **Aska Fantasy DX**", revela.

O sofrimento da loirinha Candy criou moda e, como sempre acontece, incentivou outras produções a seguirem pela mesma linha. Desgraça e desencontros amorosos eram temas imprescindíveis. **Honey Honey** é um exemplo. O anime era estrelado por outra órfã, **Favo de Mel**, e a série foi exibida pelo SBT durante os anos 80.


Sailor Moon


Rayearth

Com a febre de **Cavaleiros do Zodíaco**, em 1994, os desenhos japoneses foram alvos da ambição das distribuidoras, que entupiram a TV com vários seriados. Não só a TV, mas também as locadoras de vídeo receberam muitos novos títulos graças aos meteoros de **Seiya**. E o maior destaque vai para o clássico **A Rosa de Versalhes**, de **Ryoko Ikeda**, um romance histórico que cativou os japoneses no fim dos anos 70. Valéria também tem uma queda pelo anime, e não se conforma com as poucas fitas lançadas pela distribuidora **Europinha**: "Me apaixonei por A Rosa de Versalhes, pelas personagens extremamente humanas e pela história muito bem construída. É uma pena que só pude acompanhar 12 episódios da série".
O ano de 1996 foi marcante para os fãs de shojo, pois, no meio de cópias malfeitas dos defensores de **Athena**, a **TV Manchete** começou a exibir **Sailor Moon**. É dispensável comentar que as aventuras da marinheira lunar estouraram no Japão e até hoje, com cinco temporadas e exatos 200 episódios, Sailor Moon é a série mais comentada e adorada pela garotada. E quem pensa que só meninas colecionam tudo o que sai dessas heroínas, vai se surpreender. Uma parte do público de animes shojo é formado por marmanjos, que não se envergonham do gosto. "Curto shojo porque é diferente. Foge do clichê do homem sempre ser o herói e a mulher ser uma figura frágil", comenta **Fábio Ferreira Lima**, 23 anos, leitor assíduo do gênero. Entretanto, no Brasil, quem se identificou com Serena e seus superpoderes, teve que se contentar apenas com reprises da primeira fase até 2000, quando a continuação, **Sailor Moon R**, finalmente apareceu no **Cartoon Network** e, tempos depois, na Record, onde não durou muito. Seguindo a sequência, todas as demais fases do anime vêm sendo exibidas no canal por assinatura.
Ao mesmo tempo, o fenômeno **Card Captor Sakura**, do **Clamp**, chegou a ser notado por aqui e passou ao lado de **Dragon Ball Z** durante algum tempo na Globo.
Nas bancas tupiniquins, o shojo mangá também não faz feio. Três títulos do gênero estão sendo publicados regularmente em português, **Fushigi Yûgi**, a já citada Sakura, além de **Guerreiras Mágicas de Rayearth** e mangás que, mesmo não sendo essencialmente shojo, têm um forte apelo entre as garotas por mostrar situações românticas típicas da adolescência, como **Video Girl Ai**.


Rosa de Versalhes

Mesmo com tudo isso, o Brasil conhece muito pouco dos shojo anime/mangá. Enquanto esperamos pela chegada de alguma coisa nova, vamos relembrar as principais séries exibidas aqui.

Card Captor Sakura


OS SHOJO ANIME QUE PASSARAM NO BRASIL

A PRINCESA E O CAVALEIRO

Título original: Ribon no Kishi
52 episódios
Produção: 1967
Foi exibido pela TV Tupi no começo dos anos 70 e mostrava a vida dupla da Princesa Safire, que precisava se passar por menino se não quisesse perder seu trono.







CANDY CANDY

Título original: Candy Candy
115 episódios
Produção: 1976
Nos poucos episódios exibidos no Brasil, de um total de 115, vimos a garota se separar da sua melhor amiga, ser maltratada por seus irmãos adotivos e vivenciar a morte da pessoa que amava. No Japão, o anime definiu um segmento nos animes.



ANGEL, A GAROTA DAS FLORES

Título original: Hana no Ko Lunlun
50 episódios
Produção: 1979
Chegou ao Brasil no fim dos anos 80, pelo SBT. Angel tinha a habilidade de, através de um espelho mágico, utilizar o poder das flores para conseguir todos os apetrechos que precisava para enfrentar as mais diferentes situações. Lembram-se do cão e gato falantes que estavam sempre com ela?

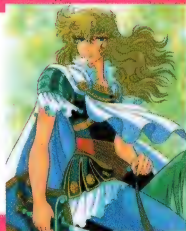


HONEY HONEY

Título original: Honey Honey no Suteki na Bouken
29 episódios
Produção: 1981
Assim como Candy Candy, Favo de Mel, a protagonista de Honey Honey, é órfã. No entanto, o tom das histórias é muito mais alto astral que a sequência de desgraças da pobre Candy. A série foi exibida no SBT no final da década de 80.

A ROSA DE VERSALHES

Título original: Versalhes no Bara
40 episódios
Produção: 1979
Durante a Revolução Francesa, Lady Oscar se passa por um homem a fim de ir ao campo de batalha brigar pela independência da França. Dos 40 episódios produzidos, a distribuidora Europinha lançou só os primeiros doze no Brasil, para desespero dos fãs. O character design do anime, assim como de Angel, é feito por Shingo Araki, de Cavaleiros do Zodíaco.





SAILOR MOON

Título original: Bishojo Senshi Sailor Moon
400 episódios
Produção: 1992
Quando Naoko Takeuchi resolveu unir a atmosfera do maho shojo (shojo com heroínas e superpoderes) dos anos 70 com o cotidiano das estudantes colegiais, conseguiu criar uma grande febre. Sem dúvida, **Sailor Moon** é o anime que representa o gênero shojo perante o mundo. No Brasil, o Cartoon Network está exibindo a última fase, **Sailor Stars**.

GUERREIRAS MÁGICAS DE RAYEARTH

Título original: Maho Kishi Rayearth
49 episódios
Produção: 1994
Chegou ao Brasil na mesma época que a primeira fase de Sailor Moon, mas não teve grande destaque. Provavelmente devido aos horários nada convenientes que o SBT programava. Lucy, Marine e Anne são as lendárias **Guerreiras Mágicas**, e precisam salvar o mundo de Zefir da destruição.



SUPER PIG



Título original: Ai to Yuuki no Pig Girl Tonde Buurin
51 episódios
Produção: 1994
Shojo bastante simpático exibido semanalmente pelo Cartoon Network. A heroína da história chama-se Kassie e ela assume a forma de uma porquinha para lutar contra os vilões. Nonsense total!

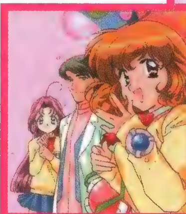
CARD CAPTOR SAKURA



Título original: Card Captor Sakura
70 episódios
Produção: 1998
O maior sucesso do grupo Clamp. Sakura Kinomoto, sem querer, liberta cartas mágicas de um livro antigo e é nomeada Card Captor para recuperá-las.

CORRECTOR YUI

título original: Corrector Yui
26 episódios
Produção: 2000
Da noite para o dia Yui Kasuga vira uma heroína, ou uma Corrector, que entra no mundo virtual dos computadores para solucionar os mais variados problemas, criados pelo supercérebro eletrônico Grosser, que quer dominar o mundo. **Corrector Yui** está sendo exibido à tarde no Cartoon Network.



INTERNET PARA OS SHOJÓLOGOS:

Shoujo House (de Valéria Utena)
http://www.lelablue.hpg.ig.com.br/Shoujo/

Rosa de Versalhes Brasil
http://members.aol.com/versaillesbrasil/versaillesbrasil.htm

Maho Shoujo Resourses
http://www.mahoushoujo.net/

Card Captor Sakura
http://www.geocities.com/hiren_chan/

Sailor Moon
http://www.thesailormoonpower.hpg.ig.com.br/

ESTUDANTES REBELDES

A RESPOSTA DOS ANIMES E MANGÁS AO RÍGIDO SISTEMA IMPOSTO PELAS ESCOLAS JAPONESAS





Todo mundo já ouviu falar que o ensino japonês é rígido. A partir do ginásio, é na escola que os adolescentes concentram praticamente 90% de suas atividades diárias. Eis algumas informações: o período letivo japonês começa em abril e termina em março do ano seguinte. No total, são 240 dias com aulas das 8h30 às 15h30, incluindo alguns sábados, recheados das mais variadas atividades. Não é comum entre os estudantes japoneses freqüentar, por exemplo, um curso de inglês extra-curricular. Tudo é centralizado dentro das sete horas diárias, na escola. Os alunos aprendem desde como se preparar a tinta para escrever os ideogramas kanji, até afazeres domésticos, que incluem culinária e limpeza. Organizar documentos na biblioteca e lições básicas de corte e costura também fazem parte do planejamento de alguns colégios. Terminada a última aula do dia, ainda existem os clubes de esportes ou qualquer outra atividade em que o estudante queira se aprofundar. Mais da metade da população escolar do Japão fica treinando, até altas horas, técnicas de manejo de arco e flecha, futebol, baseball, canto, desenho e uma lista interminável de disciplinas. Nessa fase da vida, só se vai para casa para dormir.

Até os 20 anos (quando se atinge a maioridade), os japoneses estão sob os cuidados do professor responsável por sua classe (uma espécie de conselheiro, que transmite aos alunos todo o tipo de informação para que eles se dêem bem durante o ano) e da polícia. Os pais vêm em terceiro lugar e não costumam discutir as decisões dos mestres.



GTO

É aí que entra a parte mais polêmica do ensino japonês e a mais detestada pelos alunos: o conservadorismo em excesso. Nada de uniformes amassados, saias curtas e gravatas frouxas. Muito menos maquiagem e cabelos pintados (escolas mais liberais são bastante criticadas). Mesmo fora das instalações do colégio, o professor continua no pé. Enquanto não fizer 20 anos, bebida, cigarro e balada estão fora de cogitação. Lugar de aluno é na escola. E se o adolescente for pego infringido alguma das "leis" do bom estudante, corre o risco de apanhar do professor no meio da rua. Muitos seriados, mangás e animes focam esse tema, e fazem sucesso por quebrarem, na cara dura, os tabus da vida escolar ideal proposta pelos diretores e senseis. Esse é o caso de **GTO**.

Great Teacher Onizuka é o título do mangá desenhado por **Tohru Fujisawa** a partir de 1997 para a revista **KC Magazine**. A história mostra **Eikichi Onizuka**, um garotão virgem (?) de 22 dois anos que já foi ex-líder de uma gangue de motociclistas nos tempos de estudante. Depois de formado, ele decide dar um jeito na vida desregrada e tenta seguir carreira como professor, seu maior sonho (na verdade, o que ele sonha mesmo é estar no meio de um monte de garotas uniformizadas). Interessada em seus métodos diferentes de ensino, a direção da escola resolve entregar a Onizuka sua classe mais problemática, lotada de delinqüentes, arruaceiros e desacreditados. O sensei durão aceita o emprego e parte para um dia-a-dia nada convencional para pôr seus novos pupilos na linha e aproveita para tentar conquistar Azusa Fuyutsuki, uma professora



Strawberry Eggs

de inglês que não vai com a sua cara. O interessante da história são as passagens em que Onizuka sai totalmente da linha. Em alguns casos, ele espanca os alunos mais revoltados, em outros, banca o bonzinho e tenta impedir que uma garota de sua classe se suicide. Seu comportamento, nada recatado, seja detestado pelos demais professores e crie toda uma polêmica na escola.

É justamente aí que está o sucesso de GTO e dos demais "school mangas". A reação irada dos professores jurássicos frente a um garotão desencanado, coça bem o lugar onde está coçando, se é que você me entende. Dá ao leitor, que compartilha desse universo, um bem-estar momentâneo, como se ele próprio tivesse pego o livro de regras de sua escola e jogado pela janela.

A popularidade do mangá **Great Teacher Onizuka** gerou a versão animada, exibida em 1999 pela TV Fuji e rendeu 44 episódios. Além disso, uma novela com atores reais foi produzida em 1998, obtendo um sucesso colossal. Além de ganhar o prêmio de melhor novela do ano, o último dos doze capítulos, protagonizados pelas estrelas jovens do momento, **Takashi Sorimachi** (Onizuka) e **Matsushima Nanako** (Azusa), marcou 35.7 pontos de audiência e ficou em sétimo lugar entre todos os programas exibidos na TV no ano de 98! Em 2000, GTO ganhou um filme através dos famosos estúdios de cinema da **Toei Company**.

Voltando ao universo anime/mangá, uma série totalmente maluca chamada **I My Me! Strawberry Eggs** fez a cabeça dos jovens nipônicos em 2001. Exibida pelo canal pago **WOWOW** e com apenas treze episódios, a luta de **Hibiki Amawa** para conseguir um emprego numa escola onde só entram garotas foi hilária. Rejeitado por ser homem, o aspirante a professor não desiste; com ajuda da senhora que dirige a pensão onde mora, Hibiki consegue se travestir de mulher e,


Onegai Teacher

auxiliado por um aparelhinho, pode até alterar o timbre de sua voz, passando de um pseudo Vincent Price para uma delicada mulher. Quando finalmente é aceito para lecionar, o pervertido conhece a aluna **Fuko**, que se apaixona pela faceta feminina do rapaz... O senso de humor levado às últimas conseqüências de **Strawberry Eggs** caricaturiza a atmosfera sisuda que cerca o ambiente escolar no Japão, com uma diretora monstruosa e professores feios e mal-encarados.

E o que dizer de uma história na qual a professora é uma alienígena cuja missão é observar os alunos da Terra e checar se está tudo certo com o nosso planeta? Esse é o pano de fundo de **Onegai Teacher**, produção de 2002 que, apesar do plot, não é uma comédia. A professora alien chama-se **Mizuho Kazami** e o garotinho da vez é o problemático **Kei Kusanagi**. Ele é portador de uma estranha e incurável doença, que o faz desmaiar a cada forte emoção, e passa três anos em coma por causa disso. Como o garoto presenciou a chegada de **Mizuho** à Terra (mais tarde ele descobre que ela é sua nova professora) os dois se tornam confidentes fiéis e se apaixonam profundamente. Foram doze episódios, também exibidos pelo **WowWow** que, mesmo não tendo uma audiência fenomenal, foram bem recebidos pela comunidade otaku. A série ganhou um 13º capítulo, lançado em abril em forma de OAV, que mostra uma outra opção de final para a trama.

Obviamente, a lista de animes e mangás que abordam, de uma forma ou de outra, o sistema educacional japonês não termina aqui. A garantia de sucesso é quase certa, o que estimula os autores e produtores a investir cada vez mais nesse segmento.





ENTREVISTA COM

MINAMI KEIZI

O PAI DO MANGÁ NO BRASIL

Por Gonçalo Júnior

Sempre que encontrava o editor Minami Keizi, o desenhista Ignácio Justo gostava de saudá-lo com a expressão "Banzai!". O paulista Justo dizia que Keizi havia dispensado seus trabalhos para montar na **Editora Edrel** (1965-1975) um front da quinta coluna, numa referência ao fato de que a maioria de seus desenhistas e roteiristas descendia de japoneses. Provocações à parte, durante a maior parte de sua existência, a Edrel foi levada pouco a sério pelas demais editoras paulistanas. Ninguém acreditava que a iniciativa de Keizi sobrevivesse por muito tempo. A desconfiança quanto ao empreendimento tinha motivações de mercado: enquanto as outras publicavam principalmente quadrinhos de terror, faroeste e guerra, a Edrel seguia caminho próprio. Por isso, protagonizou importante papel na modernização dos quadrinhos no Brasil.

As concorrentes acreditavam que nunca poderia dar certo uma editora cujo elenco de desenhistas "japoneses" só queria publicar desenhos esquisitos, com personagens de olhos grandes e espadas de samurais. Assim chegavam ao país os mangás, introduzidos por Keizi e difundidos pelo traço de jovens promessas como Cláudio Seto, Paulo Fukue e Fernando Ikoma, entre outros. Talvez por preconceito, a Edrel ficou isolada não só do convívio entre artistas e editores de seu tempo como também da própria história dos quadrinhos brasileiros e dos mangás no país.

A história da editora confunde-se com a de Minami Keizi, hoje um respeitado autor de livros esotéricos e de misticismo que vive modestamente numa pequena cidade do interior paulista. Aos 56 anos, ele lembrou em entrevista à **Herói Mangá** seus primeiros contatos com os mangás vindos do Japão na década de 50 e a resistência dos editores em apostar na viabilidade do gênero. Conta também como teimou em lançar gibis volumosos no número de páginas, como se fazia no Japão, e por que insistiu em publicar genuínos mangás como **Ídolo Juvenil**, **Ninja**, **o Samurai Mágico**, **Estórias Adultas**, **O Samurai** e **Gibi Moderno**, entre outros.

A Edrel foi um marco nos quadrinhos nacionais, não apenas por difundir a cultura nipônica através dos quadrinhos – em

Arte de Cláudio Seto



Página de Um homen chamado Mandracula

especial, histórias dos tempos dos samurais. No auge da repressão da ditadura militar, trouxe do Japão temas ousados para os gibis como homossexualismo e incesto. A editora de Keizi ousou ao lançar revistas eróticas e quadrinhos que retratavam o movimento musical da Jovem Guarda. Consagrou-se ainda pelos modernos quadrinhos de temática psicológica criados por Seto, pai da antológica Maria Erótica, grande sucesso de mangá da editora.

A Edrel pagou um preço alto por isso. Em 1973, sua redação foi invadida pela Polícia Federal e o desenhista Paulo Fukue, preso e torturado no DOI-CODI, órgão de repressão da ditadura, após resistir à ordem de censurar seus desenhos. O legado da editora ainda espera seu merecido reconhecimento histórico, como se verá a seguir:

HM – O contato com o mangá veio antes de você descobrir os quadrinhos brasileiros?

MK – Meu interesse pelos quadrinhos começou pelos mangás. Por volta dos oito ou nove anos, comecei a copiá-los. Mandava meus desenhos para editoras de São Paulo e do Rio. Apenas depois de chegar



O editor Minami Keizi

a São Paulo, mudei um pouco meu estilo, para adequá-lo ao mercado. Isso, por exigência dos editores que achavam esquisito aquele tipo de quadrinhos. **Tupãzinho**, meu primeiro personagem, por exemplo, não era como acabou sendo publicado. Antes, parecia com o **Astroboy**, de **Osamu Tezuka**. Ao mostrar os desenhos do personagem para Toninho Duarte e Wilson Fernandes, da **Editora Outubro**, eles disseram: "Este estilo aqui não serve para nós". Quando me mudei para São Paulo, montei uma mesa ao lado da deles para aprender a fazer quadrinhos diferentes dos mangás. Como eles gostavam de **Brasinha**, eu misturei mangá com Brasinha e **Gasparzinho** e saiu o Tupãzinho que todos conhecem, uma figura híbrida. Mas o outro, o original, tinha as pernas meio compridas, era mangá mesmo. Só assim consegui vender o personagem em tira diária para o **Diário Popular**. Publiquei lá uns dois anos.

HM – Sua família chegou a censurá-lo pelo fato de estar lendo quadrinhos ocidentais?
MK – Na época, o gibi era considerado pernicioso, mas nunca me proibiram. Depois de ter aprendido português com os quadrinhos, lá por volta do começo da década de 50, meus pais assinaram revistas de mangá vindas do Japão. Eram edições com mais de 400 páginas, além dos brindes que vinham junto, com cinco ou seis revistinhas em formato menor e com menos páginas. Os mangás traziam sempre brindes que eram brinquedos bons, feitos com metal e tudo. Na época, o presidente Jânio Quadros proibiu a entrada desses brindes. Como eram muito bem-feitos, ele achava que seriam separados das revistas e vendidos nas lojas de brinquedos. Mas não acontecia isso.



HM – Como ocorreu seu contato com o artista Tida Tetsuya?
MK – Por meio do consulado japonês em São Paulo. O curioso foi que mandei uma carta em português e eles me responderam também em português. Foi engraçado. Eu tinha uns 20 anos. Tetsuya era um artista renomado no Japão, um dos mais bem pagos da época. Cada livro dele trazia uma história sua, mais um brinde com uma revistinha também desenhada por ele. Lembro que aprendi a ler com uma história desse desenhista denominada "O mar que chama Yuka". Depois, foi reunida em livro com mais de duas mil páginas. Eu queria comprar os direitos desse material para publicar no Brasil pela Edrel. E ele respondeu, mandou-me alguns livros e disse que eu teria dificuldade em publicar em português porque japonês lia invertido, de trás para frente em relação à leitura ocidental. Como faríamos? Ele me explicou que em Taiwan, onde o sentido de leitura é igual ao nosso, seu editor tinha um desenhista muito bom que copiava todos os seus desenhos de forma invertida.

HM – Não resolveria se invertesse a arte original?
MK – Ah, mais aí os personagens ficariam canhotos. A inversão não resolve. Eu pensei nisso e concluí que ficaria meio esquisito todos os personagens serem canhotos e darem socos sempre com a mão esquerda. E os balões também não combinavam por causa da ordem dos textos. Então, era preciso redesenhar tudo. O que fiz? Tinha um projeto de lançar aquilo tudo em cores e comecei a redesenhar as histórias no Brasil. Quem fazia isso eram Crispim e Fabiano, que trabalhavam comigo na época.

HM – Num país como o Brasil, totalmente dominado pelos quadrinhos ocidentais como o comics, não lhe passou pela cabeça que seria muito difícil publicar mangás?
MK – Não, mas não demorei a perceber isso. Ninguém conhecia mangá. Em meados de 1960, quando estava em São Paulo, fui sócio de Gedeone Malagola numa revendedora de livros por reembolso postal. Nessa sociedade, entrou também um tal de Miller que trabalhava na televisão e tinha vontade de trazer desenho animado de mangá para o Brasil. Queria exibir **Astroboy**, que estava fazendo sucesso em outros países. Começamos a visitar as emissoras de televisão para oferecer o desenho e ninguém quis. A idéia era exibir na TV e publicar os quadrinhos. Isso aconteceu por volta de 1965, antes de **Nacional Kid** chegar por aqui.

HM – A Edrel nasceu da Editora Pan-Juvenil?
MK – A Pan-Juvenil pertencia aos irmãos Salvador e João Bentivegna. Eles editavam uma revista chamada "Garotas e Piadas", a qual, depois, dei continuidade na Edrel. Publicavam algumas garotas nuas e João achava que aquilo ia dar problema com a censura. Salvador queria lançar mais revistas nesse gênero e João não concordava. Por isso, não podia ousar. João decidiu sair para que Salvador tivesse liberdade para trabalhar. Entrou **Jinki Yamamoto**, dono de uma empresa de fotolitos que prestava serviço para a Pan-Juvenil. Como eu produzia revistas para eles, um dia eles me propuseram que montássemos uma nova editora e eu ficaria cuidando de tudo. Aí, nasceu a Edrel. Isso tudo aconteceu por volta de 1965 e nós continuamos com os títulos da Pan-Juvenil, só mudamos a marca.

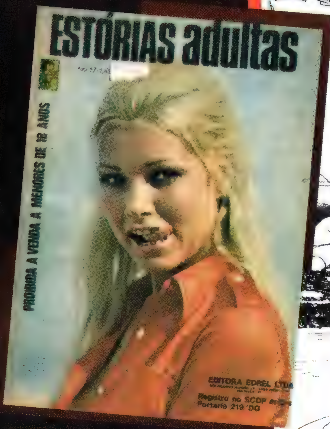




HM – "Álbum Encantado", que você produziu para a Pan-Juvenil, pode ser considerado a primeira publicação de mangá do Brasil?
MK – Certamente. Era, na verdade, um livro de histórias em quadrinhos de mangá, impresso com capa dura. A idéia era copiar aqueles almanaques de "O Tico-Tico", que circularam durante décadas, ao longo do século XX. O nosso álbum tinha 96 páginas, praticamente todo impresso em cores. Era um negócio bonito, lançado como especial de fim de ano. Mas não vendeu o que a gente esperava.

HM – Quando nasceu a revista de Tupãzinho?
MK – De 1965 para 1966. Quando fundamos a Edrel, já tinham saído três números pela Pan-Juvenil. A revista vendia bem, cobria os gastos e ainda sobrava alguma coisa. Vendia 70%, cerca de 25 mil cópias. Praticamente não mudei nada do conteúdo do personagem da fase quando era mangá. Mudei apenas o formato dos desenhos, que deixaram de ser mangá, apesar de preservar explicitamente uma série de influências, como os cenários e a ambientação dos personagens. Na parte de texto, optei por fazer um menininho órfão que morava com o avô que, quando morreu, deixou o garoto sozinho. Aí, veio um cara do espaço, deu-lhe um soro e o menino ficou superforte.

HM – Apesar de abandonar o mangá no primeiro momento, posteriormente a Edrel adotou o formato dos mangás em relação ao número de páginas com Estórias Adultas?





MK - Sim. Antes de Estórias Adultas, os gibis brasileiros feitos pelas editoras menores eram fininhos, tinham 32 ou 36 páginas, no máximo. As grandes editoras, do Rio, só passavam das 48 páginas quando faziam almanaques de Natal. E o cara da distribuidora reagiu quando viu que lançaríamos uma revista com mais de cem páginas: "Você vai lançar um gibi assim, grosso, com esse preço? Não vai vender". Eu insisti: "Vai vender sim". Eu sabia que no Japão tinha aquelas revistas "grossonas" e vendia. Por que não daria certo no Brasil? E vendeu. Estórias Adultas foi um sucesso.

HM – Qual foi a primeira revista de mangá da Edrel?
MK - Foi **Ídolo Juvenil**, lançada por volta de 1966 ou 1967, logo no começo da editora. Os desenhos eram de Seto. Era mangá puro. O personagem chamava-se Flavo. Depois, fizemos **Ninja, o Samurai Mágico**, que era mangá puro também. Era um personagem infantil de Seto. **O Samurai** já tinha saído antes. Aí, adotamos aquele tipo de quadrinhos totalmente diferente, sem texto, tipo cinematográfico, porque a gente gostava muito de cinema. Em outras histórias, havia influência do mangá no modo de conduzir a história, de fazer o acabamento.

HM – É verdade que o distribuidor se recusou a distribuir Samurai, por achar que sendo uma revista "japonesa" não venderia nada?
MK - Quando Marcílio Valenciano entrou como sócio da Edrel, em 1967, após a saída de Salvador Bentivegna, praticamente estávamos montando uma distribuidora para atender a todo estado de São Paulo. Tínhamos problemas com o distribuidor, porque se uma revista vendia 90%, ele se recusava a aceitar um aumento na tiragem. Certa vez, quando cheguei com a revista O Samurai, estava todo animado, e o distribuidor logo me desanimou: "Essa revista japonesa não vai vender nada". Aí, mandei uma tiragem de quinze mil para ele, com distribuição de cinco mil para o Rio e cinco mil para São Paulo. E não é que vendeu? Mais de 60%. Tanto que depois saiu um monte de números.

HM – Vocês não temiam o veto da censura por causa da violência dos mangás de O Samurai?
MK – Os quadrinhos eram violentos mesmo, mas a reação contra isso não veio da censura. Colocávamos cenas mais ou menos explícitas de violência e fomos criticados por isso. As críticas vinham do pessoal que lidava com pedagogia, que trabalhava com criança. A Igreja, felizmente, nunca nos incomodou.



HM – Foi sua a idéia de fazer mangá erótico?
MK – Como eu era amigo do pessoal da livraria Sol, arrumei alguns mangás mais eróticos e dei tudo para Seto. Falei para ele: "Estuda isso aí e vamos fazer algo nesse estilo". Decidi experimentar por estratégia de mercado. Cresceríamos de que forma como editora, com que gênero de quadrinhos? Já havia terror, faroeste, guerra, selva, já tinha tudo. Então, optamos por uma linha mais adulta, para conquistar um público diferente.

HM – Vocês chegaram a usar temas como homossexualismo?
MK – Várias vezes, mas foi depois que saí. Na história daquela bruxa vampira, por exemplo, do Ikoma, tinha a quetão do pai abusar da filhinha. Nessas histórias, tinha muita coisa de estupro. Eles começaram a usar muito depois que eu saí porque eu tinha certa linha até onde poderia ir. Coisa que Fukue não soube fazer. Por isso, ele foi preso e levou uma surra danada no DOPS.

HM – A Editora Edrel inovou ao aproximar o leitor da realidade brasileira. Vocês tiveram até um namoro com a Jovem Guarda?
MK – Eu tinha contato com o pessoal da Jovem Guarda porque estávamos querendo lançar uma revista sobre Roberto Carlos. Mas não vingou porque não foi possível aceitar o contrato que eles queriam. Procurei-o várias vezes e não deu certo. Envolvia questões de direitos autorais. Mas fizemos outras coisas sobre o tema, como **Paquera**, **Playboy**, etc.

HM – Por que os mangás da editora não deram certo?
MK – Não, não, deram certo sim. Venderam bem, mas começaram a cair até os 50% e, abaixo disso, parávamos de publicar. Duraram vários números. O Samurai até poderia ter continuado, mas depois veio o projeto Estórias Adultas e optamos por incorporá-lo a essa nova revista.

HM – Por que vocês nunca importaram mangá?
MK – Como disse, estávamos quase acertando com Tiba Tetsuya para lançar seus quadrinhos no Brasil, mas aconteceu que eu saí da Edrel e o projeto não foi adiante. Estávamos com o contrato pronto para ser assinado, já estávamos transpondo a inversão das páginas. Fabiano estava redesenhando tudo para o formato ocidental.

HM – Na época, os outros editores viam o mangá com desconfiança?
MK – Eles não acreditavam muito. Hoje, claro, o conceito é diferente. Eles achavam que só vendia porque era novidade, mas que não duraria muito tempo. Por isso, ninguém foi atrás. A coisa começou a mudar quando abriram o Congresso Internacional de Quadrinhos, em 1970, e o palestrante foi Décio Pignatari. O assunto escolhido por ele foi sobre um grupo novo de desenhistas que estava fazendo uns quadrinhos diferentes lançados pela Edrel. Ele foi o primeiro a falar sobre o novo estilo, o mangá, que estava chegando ao Brasil. Eu estava lá e o ouvi dizer isso.



CAVALEIROS PARA MENINAS

Por Lilian Maruyama - Ilustração: Ulisses Perez - Colorização: Lilian Maruyama

Vamos fazer uma pequena brincadeira com uma das mais cultuadas séries de todos os tempos: Cavaleiros do Zodíaco, versão shojo.

SEIYA E UM COSMO MUITO BRILHANTE

Um garoto corre como um louco pelas ruas, enquanto ouve o sinal da escola logo à sua frente. Mas antes que a história comece, precisamos da apresentação oficial do herói! "Oi, meu nome é **Seiya**, tenho 13 anos e estudo na... Ih, tô atrasado!"
É, Seiya é distraído, atrapalhado e, por que não dizer, um pouco burrinho.
Logo no corredor da escola, nosso herói encontra com seus três grandes amigos: **Hyoga**, o calado, **Shiryu**, o forte e **Shun**, o sensível. Nesta história não temos um bichinho fofinho, mas escolhemos Shun para ser mascote oficial, já que todas as meninas querem agarrá-lo mesmo!
Ao entrar apressado na sala de aula, Seiya esbarra na chata da **Saori Kido**, a menina mais rica da escola e praticamente a dona da cidade, justamente aquela que mais despreza Seiya. Ela levanta sem uma palavra, mas só pelo olhar, Seiya gela de medo.
Logo após a aula, os garotos vão até a biblioteca da escola. Seguindo distraído por um corredor escuro, Seiya descobre, numa estante empoeirada, uma bela coleção de livros dourados, escritos por um tal de **Velho Mitsumasa**. Cada livro tratava de um lugar diferente: Grécia, Sibéria, China e até uma tal de Ilha da Rainha da Morte. Animados, o garoto e seus amigos abrem os livros, e uma luz muito forte cobre o ambiente. Eles desaparecem, sugados para dentro das encadernações.
Após alguns momentos desacordado, Seiya abre os olhos e percebe que caiu em cima de um gigante, no meio de uma arena de pedra. O tal gigante, **Cassius**, não gosta nada dessa história e desafia Seiya para uma batalha pela honra de ser um **Cavaleiro Sagrado de Atena**. Ali perto, uma bondosa amazona observa o que acontece, e passa instruções para Seiya concentrar seus poderes e liberar o cosmo. É claro que ele não entende do que aquela maluca está falando. Mas quando está quase desmaiando de dor, algo surpreendente acontece. Luzes o cercam e pétalas caem por toda a arena. Seu cosmo o está transformando! O brilho envolve Seiya, que tem suas roupas retiradas. Partes de uma armadura se encaixam como fitas ao redor do corpo de Seiya, que grita: "Me dê sua força, Pégasus!". Seiya consegue se soltar. Ele veste uma bela armadura prateada e uma tiara enfeitada com uma cabeça de cavalo. É a armadura de Pégasus.
Sob a forte luz do cosmo do herói, Cassius volta a ser a criatura gentil que era, antes de ter seu coração congelado pela alienígena-amazona **Shina**, que pretendia usar o gigante para roubar todos os corações dos humanos e ser a grande rainha do universo.
A amazona **Marin** continua com suas explicações. As armaduras foram criadas para proteger a reencarnação da deusa Atena, a protetora da Terra. Agora a deusa está em perigo, e Seiya foi escolhido para ser um dos seus protetores. Ninguém sabe quem o escolheu, mas que assim seja.
O garoto não aceita ser guardião de nada, mas quando acorda, está novamente na biblioteca, ao lado dos seus amigos.
Em sua mão está uma delicada caixinha, decorada com o símbolo de Pégasus. A armadura que conquistou está ali dentro, apenas esperando para ser novamente usada. Shun, Shiryu e Hyoga se surpreendem por terem o mesmo sonho estranho. Eles também sofreram as transformações e são os cavaleiros de **Andrômeda**, **Dragão** e **Cisne**.
Os heróis ouvem um grito na entrada da biblioteca e chegam a tempo de ver Saori ser levada por um estranho **Cavaleiro Negro**, que grita apenas: "Atena agora é minha!".
Os dois trocam um profundo olhar, e Seiya entende que Saori é a reencarnação de Atena, enquanto ela se afasta rapidamente. O herói fica perdido, admirando pela primeira vez a beleza de Saori, e apenas um pensamento toma conta de toda a sua alma: preciso salvá-la.
Continua?



#3

Por Chikao Shiratori
Tradução e adaptação: Alberto Tihiro Suzuki

O QUADRINHO JAPONÊS NO FUTURO

"H" E PORNÔ

De cara esta coluna começa com esse título pomposo, mas antes de mais nada vale lembrar que não dá para colocar num mesmo saco todas as incontáveis ramificações e dispersões do quadrinho japonês. Então, nessa edição quero falar sobre a linha mais "quente" do mangá – a destinada ao público adulto.
O Japão não é, de maneira nenhuma, um país tão livre e democrático como se pode pensar. Há apenas 150 anos, era um estado feudal onde uma classe que não chegava a 10% da população, os Samurais, dominavam à força o restante do povo. Até hoje, mesmo após ser instituído o Estado de Direito após a 2a Guerra Mundial, existem resquícios desse sistema de governo, mas em vez de samurais, temos burocratas.

A POLÊMICA DOS PÊLOS PUBIANOS

Agora, devo pedir desculpas por esta introdução tão árida. Eu tive que decrever primeiro a estrutura política do Japão porque até há pouco mais de dez anos, nenhuma manifestação artística japonesa, seja cinema, foto ou naturalmente quadrinhos, podia mostrar pelos pubianos. A maioria esmagadora do povo reconhecia que essa norma era sem sentido, menos os tecnocratas e, por isso, esse absurdo era tolerado. Tudo isso foi para que vocês notassem o tipo de país com que estamos lidando.

Mesmo assim, finalmente, há cerca de uma década, as senhoras autoridades e as cortes tomaram uma decisão inovadora: pelos pubianos poderiam ser mostrados.
Os meios de comunicação de massa chamaram o evento de "liberação dos pelos" e acabaram fazendo pegar uma expressão esdrúxula, "hair nude" (literalmente, pelos "nus", ou seja, fotos de nudismo nos quais aparecem pêlos pubianos).
Talvez, por causa disso, já faz algum tempo que o Japão está numa situação inusitada, onde "hair" significa quase sempre "pêlos pubianos".
A propósito, a minha opinião pessoal é: sou contra qualquer restrição aos meios de expressão, porque quem restringe ou quem é restringido são seres humanos. As linhas demarcatórias da sua restrição são baseadas nos juízos de valor e critérios da pessoa que as restringe. Quem pode julgar que eles são corretos?



Após se destacar como artista hentai, Hiroyuki Utatane faz sucesso comercial com trabalhos como Seraphic Feather

É claro que são necessárias regras contra expressões discriminatórias ou que consistam de calúnias, injúrias e outros abusos. Só que, quanto mais regulamentador e restritivo um governo, menos confia na sua população, e, portanto, não é um estado democrático amadurecido.

Toda forma de expressão apresenta peculiaridades e todo um cenário que lhe dá a sua forma atual, que foi modificada e moldada desde a sua origem. Traçar limites em algo assim é sempre um problema complicado. O que dizer, por exemplo, da linha que estabelece: "pêlos pubianos pode"? Ao redor do mundo, existem países onde pessoas podem ser presas apenas por trazer revistas masculinas que, no Japão, são vendidas até mesmo em lojas de conveniência. Por outro lado, há países onde fotos coloridas de cadáveres são vendidas em quiosques em plena luz do dia. Talvez o Japão, onde podemos ver nus explícitos, seja um país melhor do que outros.

MAS E OS MANGÁS?

Bem, vamos tratar então do Mangá.

A primeira coisa que pediria para o leitor entender é a minha distinção pessoal entre mangás "H" ou ecchi e os mangás pornô. Eu já falei a respeito em colunas regulares que tenho em revistas americanas, e acho que vale a pena repetir. Mangás "H" são aqueles publicados em revistas destinadas tanto ao público infanto-juvenil quanto ao público jovem. Em resumo, são mangás que vêm com o erotismo como brinde. Melhor dizendo, são trabalhos em que os personagens têm faixa etária semelhante a dos seus leitores e, portanto, estão numa fase da vida em que apresentam o maior interesse pelo sexo. Naturalmente, o sexo é inevitável no contexto e assim cenas sensuais são desenhadas por serem necessárias para a história. Essa é uma faceta. A outra é a introdução de imagens picantes desnecessárias, apenas para agradar o público masculino. As primeiras não têm no erotismo sua razão de ser, mas as segundas claramente usam o "H" como sales point. Falo de cenas comuns: uma personagem bonitinha volta para casa e vai para o chuveiro (sem nenhum motivo no enredo), ou então uma garota de minissaia é mostrada num ângulo de baixo para cima, etc. Resumindo, vocês podem considerar "H" a sensualidade leve, no máximo mostrando



O mangá I"s de Masakazu Katsura é um dos melhores e mais bonitos exemplos de mangá ecchi

seios e calcinhas. Os garotos da geração mangá e TV (na qual me incluo) costumam ficar contentíssimos ao se depararem com essas cenas em quadrinhos voltados para o público em geral.

Ao contrário desses mangás "H", triviais e inocentes, os mangás pornôs são destinados ao público masculino adulto (como não poderia deixar de ser), e têm como principal atrativo as cenas de sexo. Até a década de 70, praticamente todas as revistas pornôs eram compostas de quadrinhos adultos chamados de "Ero-gekiga", com desenhos bastante realísticos. A partir de meados da década de 80, cresceram os quadrinhos pornôs que mostravam garotas bonitinhas na linha anime/bishoujo em cenas ousadas de sexo - que hoje são a corrente predominante. Essa tendência começou através dos "dojinshi" underground vendidos nos Comikes (as maiores feiras de venda direta de quadrinhos independentes do mundo), basicamente colocando personagens bonitinhas de animes em ato sexual, correnteque foi desenvolvida também pelas revistas comerciais até se tornar um negócio.

Como as revistas destinadas a um público geral podiam ter trabalhos "H", mas não podiam veicular pornografia, o leitor sentia sua libido crescer nas personagens femininas que apareciam nas histórias eróticas e, naturalmente, se valia de seu entusiasmo criativo para imaginar as partes que não estavam escritas. As paródias "dojinshi" foram a válvula de escape para esses desejos.

Acredito que os mangás pornôs atuais nasceram desses "dojinshi". Os "ero-gekiga" realísticos que predominaram até os anos 70 eram uma extensão dos álbuns de fotos e romances pornôs, os chamados "adult graphics", que tratavam sobretudo de mulheres reais, enquanto a linha atual teve sua origem em mangás e animes.

CHEGA A CENSURA

Mais ou menos na mesma época da liberação dos hair nudes, o universo mangá deparava-se



Assim como Utatane, Satoshi Urushihara agora faz trabalhos para o grande público

com um problema que ia exatamente na contramão dessa tendência liberalizante. A origem do problema foi uma denúncia contra "dojinshi" pornô vendido numa conhecida livraria da capital, que trabalhava com quadrinhos adultos (obviamente, com cenas de sexo totalmente explícitas ou com censura mínima). Para variar, educadores e PTAs (associações de pais e mestres) viram esses quadrinhos pornôs e começaram a grasnar coisas como "Ai credo, que mangá mais obsceno e vulgar, imagina meu filhinho ler uma coisa nojenta dessas, temos que limpar o mundo desse tipo de baixaria!" Foi a chamada "Questão da Regulamentação dos Quadrinhos Nocivos". Vejam só vocês, "nocivos".
Os bodes expiatórios da censura foram os mangás de paródia, os mais radicais e explícitos, dada sua natureza de dojinshi. No entanto, quem mais sofreu os prejuízos dessa campanha não foram os mangás pornôs: foram os mangás "H" publicados em revistas juvenis comuns. As titias de voz histérica e os tecnocratas de cabeça dura acharam que o fato de mangás "H" estarem sendo publicados em revistas sem nenhum tipo de verificação de idade, vendidas em livrarias e lojas de conveniência, eram um problema social. E, diante da necessidade de traçar a linha delimitadora, resolveram o problema colocando o selinho "Seijin Comic" (isto é, quadrinhos adultos) nas revistas pornôs, estabelecendo que não poderiam ser vendidas a menores de 18 anos.
Só que, na verdade, as revistas com mangás "H" também tinham muitos trabalhos que não eram "H". Logo, não era possível colocar a marca de censura como se fossem revistas pornô e, portanto, iam às lojas sem o selo. Por isso, até mesmo crianças do curso fundamental podem comprar hoje, e vão ler, mangás "H". Esses mangás são eróticos, mas não são pornôs. Só que, por dentro do "H", o que o leitor continuará a encontrar será a sua libido. Bom, a introdução demorou. Agora que vocês compreenderam como é a situação atual, vamos falar do futuro do mangá japonês, começando pelos mangás pornôs e "H", que continuam com a corda toda. Epa, acabou o espaço. Fica para o mês que vem.

Chikao Shiratori, de Tóquio – Japão



Chikao Shiratori nasceu em 1965, na província de Hokkaido, Japão. Em 1984, entrou para a revista Garo e começou a desenvolver outros trabalhos editoriais. Em 1995, tornou-se o editor-chefe da Garo, cargo no qual permaneceu até 1997. Depois disso, como profissional independente, trabalhou com edição e publicação de conteúdo digital e produção para web. Atualmente é supervisor da Digipad (http://www.digipad.com/), professor de uma escola especializada em formar jornalistas, e correspondente, no Japão, da Conrad Editora.

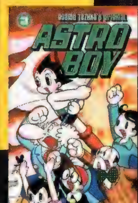


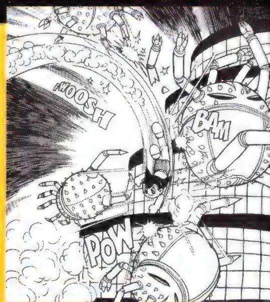
O anime Mahou tsukai Tai! transborda sensualidade

ASTRO BOY

Por Marcel R. Goto







Uma prova da solidez do mercado de mangás nos EUA é o espaço que vem sendo aberto não mais só para títulos favoritos do público, que certamente venderão bem, mas para séries e autores de nicho e, mais importante, para clássicos de décadas atrás que, mesmo tendo um apelo limitado, são histórias de primeira classe e merecem ser conhecidas.

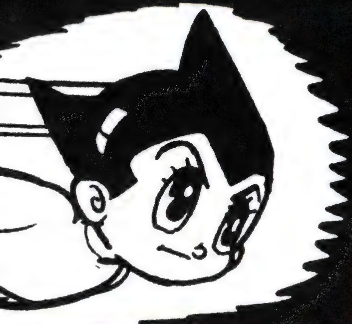
O exemplo neste caso é o lançamento de **Astro Boy (Tetsuwan Atom)** pela Editora **Dark Horse**. O maior sucesso de **Osamu Tezuka** finalmente é lançado em inglês, com adaptação caprichada de **Frederik L. Schodt** (colaborador da **Herói Mangá**), em 23 volumes mensais com cerca de 200 páginas cada.

Quem ainda não ouviu falar de Osamu Tezuka? Sua obra é citação obrigatória sempre que o assunto é a história do anime e mangá, e sua importância nunca é colocada em discussão. Mas, ironicamente, poucas pessoas puderam ler Tezuka no Ocidente, devido à escassez de traduções de seus mangás. Assim sendo, este lançamento da Dark Horse é uma ótima oportunidade para todos conhecerem as origens do mangá moderno.

Criado pelo brilhante **dr. Tenma** como um "substituto" para seu filho, **Toby**, morto num acidente de automóvel, **Astro Boy** é um robô extraordinário. Possui foguetes para voar, grande força e várias armas embutidas. No entanto, o cientista decepciona-se com o fato de Astro não crescer como uma criança de verdade, e o vende para o circo. Lá, Astro é encontrado pelo bondoso **dr. Ochanomizu**, e aprende a amizade e o respeito, tanto por seres humanos quanto pelos robôs.

As histórias são recheadas de aventuras, no estilo ingênuo dos desbravadores do mangá: tramas de espionagem, invasores alienígenas, conspirações governamentais... mas sempre com o poder criativo de Tezuka introduzindo viradas inesperadas e mantendo um ritmo de tirar o fôlego. Um dos grandes méritos do autor, que falta a muitos artistas da

atualidade (ou que talvez seja impossível existir na atual indústria japonesa) é que ele nunca leva as próprias histórias muito a sério: coloca a todo momento piadinhas visuais e situações absurdas, personagens aparecendo ou sumindo do nada, ou simplesmente comenta a história em que se encontram. Um tema constante nas histórias de **Astro Boy** é o preconceito contra os robôs, que passaram a integrar a sociedade no mundo futurista em que se desenrolam as histórias. Exatamente como aconteceria com os mutantes de **X-Men**, por exemplo, os robôs aqui lutam por seus direitos contra humanos maldosos, ambiciosos ou simplesmente mal-informados. Apesar dos mocinhos e vilões serem claramente demarcados nas histórias, Tezuka é muito menos maniqueísta do que



autores atuais, tanto de mangá quanto de comics, e mostra personagens ricos, que fazem suas próprias escolhas em vez de serem dirigidos por inexplicáveis "forças maiores", como acontece em tantas outras histórias. Não se espantem com a idade ou como traço (ainda muito parecido com o dos desenhistas da Disney): este é um dos mangás mais importantes já produzidos, e uma deliciosa leitura obrigatória.

ASTRO BOY
Osamu Tezuka (tradução e adaptação para inglês por Frederik L. Schodt)
Editora Dark Horse
23 Volumes mensais de 200 páginas cada (atualmente, no 4º volume)
Preço: US$ 9,95
www.darkhorse.com





Gags visuais inspiradas em Tex Avery (acima), piadas com o fato de Astro Boy ter quatro ou cinco dedos nas mãos (ao lado), e página, onde o autor se retrata comentando as diferenças culturais entre estadunidenses e japoneses.

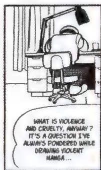












JAM PROJECT

Por Ricardo Cruz

Japan Animation Makers - esse é o significado da sigla **JAM**. Mesmo sem fazer nenhuma animação, os cinco que formam o **JAM Project**, equipe de cantores de temas de anime criada em 2000, vem renovando o estilo das anisongs. Em entrevista para **Herói Mangá** 02, **Hironobu Kageyama** falou por todos os membros do grupo (veja adiante quem são). O cantor de **Cha-la-head-cha-la** criticou a invasão do J-pop no campo das músicas de anime e disse que o grupo foi criado para ir contra essa tendência.
É muita pretensão achar que o Jam Project vai impedir que artistas pop lancem novas canções em desenhos de grande popularidade, nem é essa a intenção. Mas, se organizando e fazendo barulho, os cinco se firmam mais dentro de seu próprio território e mostram quem manda ali.
Polêmicas à parte, o JAM mescla o espírito heróico e puro das anisongs dos anos 60 e 70, a novos ritmos e estilos.
Mas são mesmo as canções rápidas que fazem do Jam Project um sucesso. Procure ouvir **Soultaker, Hagane no Meshia** ou **Crush Gear Fight!** (como sempre, a internet pode dar uma mãozinha). Ouça com atenção e repare nos emaranhados vocais e nos refrões. Essa é a cara do JAM: coros poderosos que jogam pra cima até o astral do Jayr, aquele que errou a resposta de um milhão de reais!
O quinteto teve seu primeiro show lotado no ano passado e, em agosto, lançará o tema de um novo anime de robôs, ainda sem título divulgado. Mais para o fim do ano, Kageyama e cia. fazem a trilha do movie do anime **Crush Gear Turbo**.





Dois animes com músicas do JAM Project: Soul Taker (ao lado) e eX_Driver (abaixo)

JAM MEMBERS:



Hironobu Kageyama – Cantor das músicas principais de **Dragon Ball Z, Saint Seiya, Changeman, Maskman, Transformers Headmasters, Beast Wars Metals**, etc. Também atua com sua banda **Lazy** e, recentemente, formou um novo grupo, o **Manga Trio** (nome provisório), junto com **Masaaki Endo** e **Hiroshi Kitadani**.

Ichiro Mizuki – Conhecido como o Imperador das anisongs, já gravou mais de mil músicas. Mizuki ficou conhecido pela abertura de **Mazinger Z**, de 1972, o avô de **Gundam** e **Evangelion**.

Eizo Sakamoto – Um roqueiro que fez sucesso nos anos 80 e, na década de 90 fundou o **Animetal**, banda que tocava anisongs em versão heavy metal. É conhecido pela música **Towa no Mirai**, encerramento do OAV de **Samurai X**.

Rica Matsumoto – Ficou famosa por dublar **Ash Ketchum** em **Pokémon**. No começo do ano, cantou o tema de abertura do live action **Kamen Rider Ryuuki**.

Masaaki Endo – **Forever Friends**, do movie **Street Fighter Victory**, foi sua primeira anisong. Estrelou junto com Hironobu Kageyama shows acústicos que percorreram todo o Japão. Sua música mais atual é o tema do anime a la **Medabot**, **Daigunder**.









JAM First Process – 3150 ienes (cerca de R$ 69,00): só músicas inéditas, idealizando as anisongs do futuro.
JAM Best Project – 3000 ienes (cerca de R$ 66,00): compilação dos hits lançados até agora.
Os CDs estão disponíveis na CD Japan (www.cdjapan.co.jp).

GHOST IN THE SHELL



Ela era assim...



...e ficou assim

A crise veio forte, e o povo tá com o dinheiro contadinho. Pra não se meter em uma encrenca, testamos as coisas antes para você. Pode ser um DVD, um garage-kit, e até um miojo. Nesta edição, enfocamos o DVD nacional do anime **Ghost in the Shell** (**O Fantasma do Futuro**, por aqui). É, sabemos que não é um lançamento recente, mas o DVD é importante o suficiente para estrear nossa seção, e muitos fãs ainda não o conhecem.



Pode acreditar. Além de levar para casa uma das melhores animações sci-fi já feitas para o cinema, comprando o DVD de **O Fantasma do Futuro (Ghost in the Shell)** você terá um monte de regalos dos quais qualquer fã gosta. Pra começar, uma boa notícia: o menu da versão nacional é bem mais caprichado se comparado ao da versão americana. Os caras deram um trato nas imagens e ainda acrescentaram trechos do tema musical do filme. E não é só nesse item que o DVD **Fantasma do Futuro**, lançado no Brasil pela Flashstar, ganha pontos. Além de seleção de cenas, do áudio em português, inglês, japonês e legendas em português, espanhol, inglês, o disquinho vem com todos os extras da versão americana. Você terá fichas dos personagens, criador, diretor, sinopse e trailer. O making of vem legendado, com depoimentos de toda a equipe, incluindo o do criador **Masamune Shirow**, do diretor **Mamuro Oshii**, dos animadores e produtores. O que faltou foi a opção de tela em widescreen e mais atenção à grafia do nome dos personagens: na ficha, Motoko saiu como Mokoto.

Nota: 7,0

Arianne Brogini

Serviço
Flashstar Home Video **(11) 4195-8456**
flashstar@flashstar.com.br
http://www.flashstar.com.br

Onde encontrar:
Comix Book Shop **(11) 3088-9116**
Preço: R$ 39,00



O mais importante lançamento de anime em DVD no Brasil merecia um tratamento melhor. O problema da imagem deformada tira parte dos méritos da Flashstar neste lançamento.
Apesar desse problema, o DVD vale mais do que custa, traz extras interessantes como entrevistas com os criadores e making of. O DVD de **GitS** não fica nada a dever às produções dos grandes estúdios.
Eu comprei a minha cópia, não para ajudar a produtora que acreditou nos animes, ou incentivar a formação de um mercado consumidor nacional. O motivo é simples. O anime é muito bom, e é obrigatório na videoteca de qualquer fã. Dizem por aí que em uma TV em formato widescreen a imagem é mostrada corretamente. Eu nunca vi, então, não posso confirmar nada. Mas se for verdade, resolve o único inconveniente deste DVD.

Nota: 8,0

André Miyazawa

O maior lançamento de anime em DVD feito até hoje, com muitos extras, várias opções de linguagem e ótima qualidade de imagem. Tudo isso não significaria muito se o próprio filme não fosse grande coisa... mas **GitS** é um filmão que faz jus à fama.
...Mas claro que nada é perfeito, e o uso do formato 4x3 é a única mancha neste título tão bem feito em outros aspectos. A menos que você faça alguma gambiarra brava, tudo no anime vai parecer mais magrinho e esbelto. Esticado, em termos menos elegantes. Mesmo assim, é imperdível.

Nota: 8,5

Marcel R. Goto

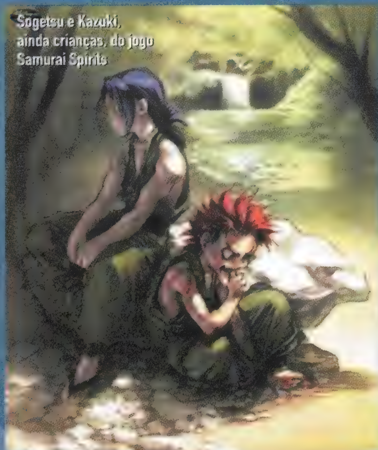
O FUTURO FOI AGORA

SNK, a maior fábrica de personagens do universo dos games

Por Eric Araki

Algumas softhouses podem ser apelidadas de "fábricas de personagens", por desenvolverem personagens de games tão marcantes quanto qualquer protagonista de anime. Dessas empresas, duas se destacam: a Square, com a grife Final Fantasy e a SNK, com seus magnificos jogos de luta.

Os títulos da SNK sempre tiveram uma grande proximidade com o universo do anime. Seus personagens eram munidos de ataques dignos de qualquer **Dragon Ball Z** da vida. Os artistas encarregados do character design e dos artworks, como Tonko, Hiroaki ou Eiji Shiroi, eram nomes de prestígio entre os fãs de animes. Entretando, era o carisma de seus personagens, que os diferenciavam dos outros personagens de games. Foi assim que a SNK conseguiu criar os marcantes Iori Yagami, os irmãos Terry e Andy Bogard, e a sexy Mai Shiranui. Essa sempre foi a diferença entre a SNK e sua arqui-rival, a Capcom. A criadora de **Street Fighter** trazia guerreiros descalços vestidos com kimonos surrados, trajes chineses ou coisas do gênero. Em contrapartida, a SNK nos presenteava com playboys com sapatos Gucci, estudantes que se metiam a imitar seus ídolos e, claro, samurais tuberculosos. Tais elementos garantem, mesmo depois do fim da softhouse, que legiões de fãs de seus carismáticos personagens façam cosplay nos diversos eventos pelo mundo afora. O motivo? Clássicos nunca saem da moda.



Sogetsu e Kazuki, ainda crianças, do jogo Samurai Spirits

INÍCIO DISCRETO

Mesmo não desfrutando da fama, riqueza ou sucesso de suas concorrentes, a SNK foi uma das empresas que construiu o mundo dos games como ele é hoje. Nascida no final de julho de 1978, sob o nome de Shin Nihon Kikaku – algo como "novo projeto japonês" –, a empresa amargou alguns fracassos terríveis, por exemplo, o lançamento de jogos para arcades como Ozama Wars, Safari Rally e Joyful Road.

O reconhecimento por seus esforços chegou apenas em 1986, quando a softhouse ganhou o nome que a consagrou e embarcou numa política de expansionismo, fundando filiais nos EUA e na Europa, além de desenvolver

As garotas da SNK são deusas entre os jogadores de todo o mundo. Aqui, algumas das maiores estrelas da empresa, como Yuki (Last Blade), Cham-Cham (Samurai Spirits), Shermie (KoF) e... Miss X (SNK Gal Fighters)?



títulos para outros consoles, o que resultou na criação de jogos como Ikari Warriors e Psycho Soldier, dois de seus maiores sucessos. O crescente acúmulo de experiência permitiu que a SNK desenvolvesse, em meados de 1989, suas próprias máquinas de arcade. O carro chefe foi a NeoGeo MVS (Multi Video System), assim batizada por ser a primeira plataforma a possuir entradas para até seis cartuchos de ROMs, barateando os gastos dos consumidores e permitindo aos jogadores escolher entre os diversos jogos disponíveis.


As irmãs Nakururu e Rimururu de Samurai Spirits 3

NASCE A LENDA

A placa, para a época, era poderosíssima. A SNK foi uma das primeiras a utilizar dois processadores de 16-bits, quando ainda o Mega Drive e o Super Nintendo nem bem engatinhavam. Pouco depois, foi a vez do segundo sucesso, o NeoGeo, uma réplica perfeita das máquinas MVS, porém compactas e dirigidas ao mercado caseiro. Esse, aliás, foi o primeiro console a trazer um memory card (muito antes da Sony pensar em entrar no ramo) em que você poderia salvar seu progresso para continuar nas máquinas de arcade. Esse poder todo permitiu o desenvolvimento de games como Magician Lord, Sengoku, King of Monsters e o seu primeiro game a acumular legiões de fãs, Fatal Fury. Lançado logo após o primeiro Street Fighter – os personagens chegavam ao cúmulo de piscar na tela de tantos erros de animação –, o game logo alcançou fama por ser diversas vezes melhor que seu adversário. Daí por diante, a SNK firmou-se como autora de fortíssimos fighting games, como Art of Fighting, Samurai Shodown (seja lá o que Shodown signifique...) e, finalmente, a saga de The King of Fighters.

As maiores estrelas da SNK (ao lado)

Garou: Mark of the Wolves (abaixo)





COMO UM METEORO

A SNK cresceu a olhos vistos. No auge de sua fama, possuía escritórios em Tóquio, Osaka e Kanazawa, três grandes pólos consumidores de seus títulos. Versões caseiras de suas séries estavam entre as mais vendidas no país, alavancando consoles como Sega Saturn e o Dreamcast. Espalhadas por todo o país estavam

gigantescas casas de arcade dedicadas aos jogos da empresa, as NeoGeo Lands – que chegaram a ter uma filial brasileira, a Neo Park, no bairro da Liberdade, em São Paulo. Contudo, a alta cúpula da SNK cometeu graves erros. O primeiro deles em 1997. Com o sucesso de games de luta 3D, como **Tekken**, **Soul Edge** e **Virtua Fighter**, a empresa rendeu-se aos encantos do gênero e investiu pesado no desenvolvimento de sua placa, a NeoGeo64, que chegava para ser a sucessora das MVS. Todavia, algo deu errado. A máquina, apesar de contar com processadores de 64-bits, eram inferiores até mesmo à System 22, placa da Namco, que reproduzia o hardware do Playstation de 32-bits. Os games desenvolvidos não emplacaram e a dita nova palavra em arcades para games de luta não vingou nem superou a MVS. A SNK perdeu bilhões de ienes. O segundo equívoco foi dado em 2000, com o lançamento de seu portátil, o NeoGeo Pocket. O console era superior ao seu concorrente direto, o Game Boy Color, e contava com pesos pesados como **Sonic The Hedgehog**, **Ogre Battle** e o sonho de todo gamer, **SNK vs. Capcom**. A empresa investiu pesado no lançamento internacional, colocando no mercado diversos modelos diferentes, anunciando nas principais revistas e gastando bilhões. O reponsável por derrubar tais esforços dessa vez tinha um nome: **Pokémon**.

XEQUE-MATE

O fracasso fez com que o império desmoronasse. Com duas tentativas sem êxito e a perda de muito dinheiro, a SNK foi forçada a fechar seus escritórios no exterior, para concentrar todos os seus esforços no mercado nipônico. Pouco tempo depois, a Sega, principal esperança de recuperação, anunciou estar abandonando a produção de videogames, para se tornar uma softhouse. O Dreamcast era a melhor plataforma de jogos em duas dimensões, e a única que investia em um segmento que a SNK ainda dominava.

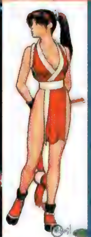
O golpe final aconteceu em outubro de 2001, quando várias empresas de distribuição processaram a SNK por danos causados pela compra de suas ações por parte da softhouse, que se tornou acionista majoritária das empresas. Com uma dívida que ultrapassava os 35 bilhões de ienes, e depois de apostar todas as suas fichas nos amantes de jogos de luta 2D, no dia 27 de outubro de 2001, a SNK Corp. declarou falência.





Mai Shiranui é a musa dos gamers ao redor do mundo



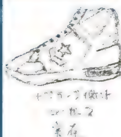




SNK

O sonho de 23 anos ruiu.
A nota a seguir foi publicada nos principais jornais japoneses e na revista Arcadia, principal publicação voltada inteiramente para arcade games.
"A todos os queridos fãs e consumidores da NeoGeo, é com grande pesar que no outono de 2001, a SNK fecha suas portas e se retira dos negócios. Foi toda a preferência e o encorajamento que vocês nos deram que levaram adiante nossa paixão por desenvolver jogos cada vez melhores para os fãs da SNK. Gostaríamos de usar esta oportunidade para agradecer a todos por suas assistências contínuas dadas a nós desde a formação, em julho de 1978, no Japão. Sem seu apoio, a SNK Corporation nunca conseguiria se manter por 23 anos na ativa. De todo o nosso coração, mais uma vez agradecemos!"





Esboços iniciais do personagem Terry Bogard

LENDAS NUNCA MORREM

Uma empresa do porte da SNK não poderia desaparecer de uma hora para outra: seu legado era vasto demais para se perder na obscuridade e no esquecimento. Percebendo isso, já em novembro, várias empresas se uniram e compraram todas as propriedades intelectuais da empresa, tomando para si a missão de levar adiante sua tradição.
Encabeçando essa trupe está a afamada empresa japonesa de pachinko – uma mistura de caça-níquel com pinball, febre entre os japoneses –, que se encarregou de comprar os direitos e as marcas registradas dos jogos e produtos da falecida empresa. Logo em seguida, vem a Sun Amusement, que arcou com os direitos de produção dos games a serem lançados para os consoles domésticos, além das próprias máquinas MVS, mantendo viva a chama que alimenta as NeoGeo Lands.
No desenvolvimento de jogos, algumas empresas foram voluntárias. A Brezzasoft, subsidiária da Playmore, coordena todas as softhouses envolvidas com projetos SNK. A Eolith, empresa coreana que até o momento mais investiu na continuidade dos jogos da finada softhouse, cuida da série **KOF**, ao passo que desenvolve títulos inéditos, como o recente **Rage of the Dragons**, continuação do clássico **Double Dragon**. A UNOTac toca o projeto de **The King of Fighters** on-line. A MEGA Enterprises, afamada softhouse coreana, abocanhou **Metal Slug**. A Marvelous Entertainment cuida de adaptar os jogos para o Game Boy Advance, enquanto a Noise Factory avança no desenvolvimento de games para arcades. Com tudo isso, já em janeiro deste ano a Playmore anunciou a fundação da SNK NeoGeo, uma subsidiária, em que serão centradas todas as decisões envolvendo assuntos SNK.
Os esforços não estão restritos somente ao Japão. A nova empresa tem bases sólidas nos principais pólos de produção e consumo de games. Na Coréia foi formada a SNK NeoGeo Korea, dirigida pelo presidente da Mega Enterprises, Sang Min Lee, além da filial chinesa, SNK NeoGeo Hong Kong. Nos States, apesar de não haver um escritório da nova empresa, ela está bem representada pela Sammy Entertainment, que se encarregará da conversão de games para o mercado ocidental, enquanto a Majesco Sales cuida dos aspectos mercadológicos.

OS FÃS RESPIRAM ALIVIADOS

Enfim, não precisamos nos preocupar com o fim de grandes sagas como **The King of Fighters** ou **Fatal Fury**. Apesar de a empresa ter sido formada recentemente, já mostra um grande empenho em produzir games com a mesma qualidade da SNK original, e a seriedade em seus esforços para a ressurreição desses clássicos nos transmitem segurança mais do que suficiente. Vida longa à SNK NeoGeo!

Site oficial: Playmore.co.jp

YAKISOBAN O NOSSO HERÓI!

Quando o assunto é herói japonês, nunca pense que você já conhece todos eles. Na mesma linha "besteirol legal" de **Bonzuman** (o defensor dos homens de negócio, veja na **Herói Mangá** 01) está outro herói nonsense, **UFO Mascarado Yakisoban**. Criado originalmente em 1993, como um garoto propaganda para o yakisoba (macarrão japonês) instantâneo, chamado UFO, da Nissin, o herói tosco ganhou a simpatia do público e algumas continuações que vão ao ar até hoje. Até um game para **Super NES** estilo **Final Fight** saiu com a figura.
O plot básico dos comerciais do Yakisoban é ele protegendo sua namorada das guarras do vilão **Kettler**. Para acabar com o cara e seus comparsas, o herói alimentício usa golpes fatais como **Sauce Beam** (raio de molho), e um carro no formato da caixa do Yakisoba UFO. É insano.
Para piorar, o tema da criatura, totalmente inspirado nas cantigas dos animes heróicos dos anos 70, é cantado por ninguém menos que Hironobu Kageyama. Isso mesmo, o cantor original dos temas de **Changeman** e **Dragon Ball Z**, entrevistado na Herói Mangá 02. Dá só uma olhada na letra traduzida da música, disponível em MP3 no site **www.heroi.com.br/yakisoban**.

ELE É UM CARA CORRETO, YAKISOBAN



Todo o carisma® de Hironobu Kageyama



Yakisoban Yakisoban UFO Mascarado
Yakisoban
Será que ele é legal ou ruim?
Na verdade, é uma confusão
Mas sua cara feliz é a de um herói da hora

* Abra o seu coração, abra a tampa
Use a sua vida, use o molho
(Golpe fatal delicioso: Tempero Bomba!!!)

** Ele é um cara correto, Yakisoban
UFO (UFO) UFO (UFO)
UFO Mascarado Yakisoban

Yakisoban Yakisoban UFO Mascarado
Yakisoban
Será que ele está zoando ou está falando sério
Na verdade, é tudo uma desilusão
Mas ele é o nosso bom herói

Ferva o espírito de luta, ferva o óleo
Rume ao amanhã, coloque o tempero
(Defina o aroma: Souce Beam!!!)

Ele é um cara correto, Yakisoban
UFO (UFO) UFO (UFO)
UFO Mascarado Yakisoban

OPA!

Quem te viu, quem te vê. Após apresentar o programa trash infantil **Band Kids**, e até aparecer na **AnimeCon 2001** como a personagem Kira, **Renata Sayuri** está em um ensaio prá lá de (aham) "interessante" no site da revista **Trip**.
O programa continua sendo exibido na **Rede Bandeirantes**, aos sábados, às 13h30, e passa animes como **Dragon Ball Z** e **El Hazard!**
O ensaio da apresentadora pode ser visto no seguinte endereço:
http://revistatrip.uol.com.br/101/tripgirl2/home.htm

Reprodução da revista Trip, edição nº 101

TOSCO MUSIC

Como não se bastassem a crise econômica e a desclassificação humilhante de sua seleção na Copa do Mundo, a Argentina ainda sofre com músicas como a de Alfredo Casero. O cantor argentino regravou a música Shimauta, do grupo japonês de world music The Boom, e o clipe não pára de passar no canal por assinatura Sony.
Shimauta, na verdade, é a música da ilha de Okinawa, no Japão. Para saber mais sobre o estilo, visite o site: http://www.shimauta.hpg.ig.com.br/index.htm
O clipe, a letra da música, a discografia, e mais informações sobre Alfredo Casero você encontra em: http://www.iespana.es/elestigma/casero/



O cara é uma piada... Sem graça

SUPERSORTEIO

E finalmente sai o resultado da primeira promoção da Herói Mangá. O feliz sorteado foi Diego Carlos dos Santos Antonio, de Nova Iguaçu/RJ. Ele acertou a resposta da difícil pergunta: "Qual o nome do personagem principal de One Piece, o mais novo lançamento dos Mangás Conrad?" "Monkey D. Ruffy", foi a resposta correta. Como prêmio por sua participação, o Diego vai ganhar um calendário do OAV Seisou Hen, de Samurai X, um art book Cherio 2, de Sakura Card Captors, um garage-kit para montar da Sailor Marte, um CD do Gorillaz, um DVD do anime Ghost in the Shell, uns bonequinhos e pins muito loucos, e a ilustração original do Evangelion da década de 70, autografado pelo ilustrador Paulo Henrique. Os prêmios serão enviados pelo correio.
Se você não foi sorteado, não se desespere: novas promoções o aguardam nas próximas edições da Herói Mangá.





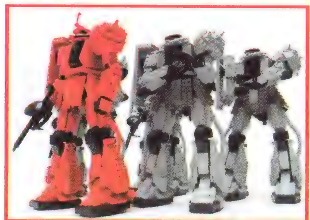
LEGO KITS

Comprar garage-kits prontos é coisa para os fracos. O site www.foundrydx.com dá o exemplo: legal mesmo é você construir seus próprios mechas usando... peças de Lego!! Siga as dicas do webmaster e divirta-se!
Para quem curtiu a idéia, o site também vende os kits prontos para montar. A loja, porém, só reabrirá em julho.
A seção de "how to" (como fazer), em que o criador ensina como fazer os kits você mesmo, ainda não tinha estreado até o fechamento desta edição, mas estava prometida para junho. Enquanto isso, no site há vários artigos com dicas de montagem, fotografias...





De cima para baixo, em sentido horário: Evangelion unidade 3, Valkyre em posição gerwalk e fighter (Macross) e Mobile Suits (Gundam)





SEPARADOS NO NASCIMENTO

Pegamos o sr. Shigeru Miyamoto no flagra! O polêmico novo visual do Link, dos jogos de videogame da Nintendo é igualzinho ao da gata kawaii-trash Nekojiro, famosa nos circuito alternativos japoneses. Que feio!

Link e Nekojiro... ou será o contrário?

SUPERGUIA DA AnimeCon® 2002



Por Walacy Machado
Mascotes AnimeCon: Lídia Oide



Pois é, você trabalhou como um condenado, penou para juntar um dinheirinho e agora, nas férias de julho, quer aproveitar o máximo, não é verdade?
Para nós, que apreciamos animes e mangás, não existe opção melhor do que ir a São Paulo, para curtir a AnimeCon 2002. Criamos este guia para que os visitantes de fora da cidade possam curtir o evento, assim como a cidade de São Paulo. Pronto? Então vamos por partes, a nossa primeira etapa é:

INGRESSOS
Os ingressos antecipados para a AnimeCon 2002 estão à venda nas seguintes lojas:

- Animangá (www.animanga.com.br)
R. Loefgreen, 859 - Vila Mariana
(0xx11) 5083-3180
- Comix (www.comix.com.br)
Alameda Jaú, 1998 - Jardins
(0xx11) 3061-3893
- Fonomag (www.fonomag.com.br)
R. da Glória, 242 - Liberdade
(0xx11) 3104-3329
- Shinozaki - Sogo Plaza Shopping
R. Galvão Bueno, 40 - loja 25 - térreo
Liberdade - (0xx11) 3277-7522

Online no site
www.animecon.com.br

Os preços são:
Ingresso para os 4 dias: R$ 40,00
Ingresso diário, comprado durante o evento: R$ 10,00



Cosplayers na AnimeCon 2001

Convite em mãos, agora vamos à hospedagem. Se liga nestas sugestões:

- Carillon Plaza Hotel
R. Bela Cintra, 652
Próximo à Av. Paulista e metrô Consolação.
(11) 3257-9233
- Flat Bela Cintra
R. Bela Cintra, 196
Próximo à Av. Paulista e metrô Consolação.
(11) 3258-8766
- San Gabriel Palace Hotel
(www.sangabriel.com.br)
R. Frei Caneca, 1006
Próximo à Av. Paulista e metrô Consolação.
(011) 3253-2279
- Formule One (www.accorhotels.com.br/marcas/hp_formule1)
R. Vergueiro, 1571 - Paraíso
Próximo à Av. Paulista e metrô Consolação.
Fone (11) 5085-5699 - Fax: (11) 5085-5694

Para não se perder em Sampa, se liga nestas dicas a seguir:

Como Chegar?

Procure utilizar o metrô, pois é mais rápido, mais simples, mais seguro e cômodo.

metrô – bilhete unitário custa R$ 1,60, múltiplo de duas viagens custa R$ 2,70, bilhete para dez viagens custa R$ 12,50 (compre o último se você planejar andar muito por São Paulo, caso contrário prefira o de duas viagens).

Agora, se você vem de ônibus, as linhas citadas abaixo passam nas proximidades do evento, guie-se pelo mapa. Informe-se qual destes fica melhor para você.

Tenha em mãos estes números:
Itinerário dos ônibus SPTrans
(11) 0800-123133
Metrô Informações
(11) 3286-0111

Ônibus com final na estação de metrô Santa Cruz:
4718 – Santo Stefano – Santa Cruz
375V – Vila Prudente – Santa Cruz
695C – Jd. Castro Alves – Santa Cruz
775A – Jd. Adalgiza – Santa Cruz
375V – Shop. Vila Prudente – Santa Cruz
674C – Jd. Jordanópolis – Santa Cruz
675K – Jd. Nakamura – Santa Cruz
775C – Jd. Maria Sampaio – Santa Cruz
Passa na rua Borges Lagoa:
574J – Vila Pedreira – Glicério
647C – Terminal Capelinha – Hospital das Clínicas
Passam na R. Domingos de Morais
501M – Metrô Santana – V. Clara (noturno)
875A – Aeroporto – Perdizes
5290 – Divisa Diadema – Pça. João Mendes
5791 – Eldorado – metrô Paraíso
Passam na R. Afonso Celso
4707 – Jd. Patente – metrô Vila Mariana
4709 – Pq. Bristol – metrô Vila Mariana

O endereço do evento é:
R. Domingos de Moraes, 2565 - Vila Mariana - São Paulo - SP



Fanzines e fanzineiros de qualidade no FanzineCon 2001



HORA DA BÓIA!

Bom, saco vazio não pára em pé, então damos aqui a dica para você se reabastecer. A melhor, e até bem óbvia, é o Shopping Santa Cruz em frente ao evento. Lá, como em todo bom shopping, você vai encontrar uma praça de alimentação com as principais redes de fast-food e vários restaurantes.



Cosplayers após a apresentação.
À frente, Merlee, de Escaflowne

FANZINECON

Para estimular a produção nacional, os organizadores da AnimeCon estão promovendo o FanzineCon, em que os fanzineiros poderão exibir seus trabalhos para os visitantes do evento.
Horário: 10h30 às 15h30

SALAS E CLUBES

Os grupos confirmados até o fechamento desta edição são:
Lum's Club nas salas C-1 e C-2
Ani Pro na sala C-3
Orcade na sala C-4
TNNAC na sala C-5
SAE na sala C-6
Clube Gama na sala C-7
Grupo ADA na sala C-8
Nippon Anime na sala C-9
Anime Dream na sala C-10



As modelos da Conrad caracterizadas de nº 18 (à direita), Misato, Sailor Vênus e Sailor Júpiter (abaixo)

Lílian Maruyama arrasa em um cosplay de Sakura. O que ela vai aprontar este ano?



WORKSHOP DE DUBLAGEM:
Ministrado por José Parisi Jr., cujo estúdio é responsável pela dublagem de **Pokémon**, **Power Stone**, **Inuyasha**, **Shaman King**, entre outros animes.
Serão duas turmas de 45 alunos: a primeira nos dias 18 e 19, e a segunda nos dias 20 e 21. As aulas serão das 12h às 16h.
Valor: R$ 30,00
Inscrições pela Internet ou no local.

WORKSHOP DE DESENHO COM DANIEL HDR E MARCOS PINTO (STUDIO DEADLINE)
Duração de três dias (18,19 e 20 de julho), e o horário é das 13h às 16h. O local será a sala B-1
Valores: R$ 30,00
Inscrições pela internet; no site do Lum's Club há mais informações.
R$ 40,00
Inscrições no local, no dia do evento

WORKSHOP DE DESENHO: COM ANDRÉ VAZZIOS CRIAÇÃO E VALORIZAÇÃO DE CENÁRIOS
A duração é de três dias - 18,19 e 20 de julho.
O horário é das 13h às 16h na sala B-3 / 2º andar.
Uma turma de 45 alunos.
Valores:
R$ 30,00 – Inscrições pela internet;
R$ 35,00 – inscrições no local, nos dias do evento.
A reserva também deverá ser feita no site do Lum's Club.

WORKSHOP DE MONTAGEM DE GARAGE-KITS COM MARCOS VINÍCIUS
Material incluso no curso serão as ferramentas e 1 garage-kit (descrito na turma), a duração será de 2 dias.
O horário é das 13h as 16h, nas salas B-5 e B-6
4 Turmas de 35 alunos
Valores:
R$ 35,00 – Inscrições pela internet;
R$ 45,00 – inscrições no local, nos dias do evento.
A reserva do workshop também deverá ser feita no Lum's Club.

Os dubladores Fábio Lucindo (Ash), Rodrigo Andreatto (Yukito), Wagner Fagundes (Gohan), Melissa Garcia (Videl) e Marisol Ribeiro (Mei Lin)



CONCURSO DE COSPLAY – A apresentação dos cosplayers é a mais concorrida da AnimeCon e assistida pela maioria dos visitantes. Se você quiser participar, aqui estão algumas instruções básicas:
- Cada um dos quatro dias do evento terá uma apresentação, e se você for de cosplay poderá escolher em qual dia se apresentar para ser julgado. Poderá até se apresentar com quatro cosplays diferentes, um para cada dia.
- As inscrições para o concurso serão feitas logo antes da apresentação de cada dia.
- As regras completas estão em **www.animecon.com.br/concurso_cosplay.shtml**



PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

Horários da AnimeCon 2002 ainda estão sujeitos a alterações. Atenção: Em caso de lotação das atrações o acesso, tornar-se-á restrito. É melhor prevenir, compareça no mínimo meia hora antes no local da atração.

Dia 18/07/2002 – QUINTA-FEIRA

10h • Abertura do Evento
• Exposição de Ilustrações Térreo – Sala T-4
• Exposição de Garage-Kits Térreo – Sala T-5
10h às 20h30 • Exibições dos clubes – 1º Andar – Salas C-1 a C-11 (vide Box)
10h30 às 15h30 • Fanzinecon Poliesportivo (vide Box)
• Apresentações Gerais (Bandas, Karaokê, Quis, Combate RPG, etc) Poliesportivo
13:00 às 15:00 • Exibição Principal, 1ª sessão – Salão Nobre
13:00 às 16:00 • Workshop de Garage Kits - TURMA A – 2º Andar – Sala B-6.
• Workshop de Desenho Studio Deadline 2º Andar – Sala B-1
13:00 às 16:00 • Palestra Anfiteatro
16:00 às 18:00 • Exibição Principal, 2ª sessão – Salão Nobre
16:30 às 18:30 • Concurso Cosplay – Poliesportivo
19h às 20h30 • Exibição Principal, 3ª sessão – Salão Nobre
18h às 19h • Palestra – Anfiteatro
19h às 20h30 • Palestra Grande – Poliesportivo
20h30 • Encerramento



Dia 19/07/2002 – SEXTA-FEIRA

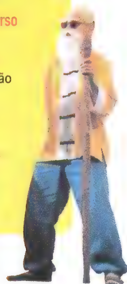
10h • Abertura do evento
• Exposição de Ilustrações Térreo – Sala T-4
• Exposição de Garage Kits Térreo – Sala T-5
10h às 20h30 • Exibições dos clubes –1º Andar– Salas C-1 a C-11
10h30 às 15h30
• Fanzinecon – Poliesportivo
• Apresentações Gerais (Bandas, Karaokê, Quiz, Combate RPG, etc) – Poliesportivo
13h às 15h • Exibição Principal, 1ª sessão – Salão Nobre
13h às 16h • Workshop de Garage Kits – TURMA A – 2º Andar – Sala B-6
• Workshop de Desenho Studio Deadline – 2º Andar – Sala B-1
13h às 16h • Palestra Anfiteatro
16h às 18h • Exibição Principal, 2ª sessão – Salão Nobre
16h30 às 18h30 • Concurso Cosplay – Poliesportivo
19h às 20h30 • Exibição Principal, 3ª sessão – Salão Nobre
18h às 19h • Palestra – Anfiteatro
19h às 20h30 • Palestra Grande – Poliesportivo
20h30 • Encerramento

Dia 20/07/2002 – SÁBADO

10h • Abertura do evento
• Exposição de Ilustrações Térreo – Sala T-4
• Exposição de Garage Kits Térreo – Sala T-5
10h às 20h30 • Exibições dos clubes – 1º Andar – Salas C-1 a C-11
10h30 às 15h30 • Fanzinecon – Poliesportivo
• Apresentações Gerais – Poliesportivo
13h às 15h • Exibição Principal, 1ª sessão – Salão Nobre
13h às 16h • Workshop de Garage Kits – TURMA A – 2º Andar – Sala B-6
• Workshop de Desenho Studio Deadline – 2º Andar – Sala B-1
13h às 16h • Palestra – Anfiteatro
16h às 18h • Exibição Principal, 2ª sessão – Salão Nobre
16h30 às 18h30 • Concurso Cosplay – Poliesportivo
19h às 20h30 • Exibição Principal, 3ª sessão – Salão Nobre
18h às 19h • Palestra – Anfiteatro
19h às 20h30 • Palestra Grande – Poliesportivo
20h30 • Encerramento

Dia 21/07/2002 – DOMINGO

10h • Abertura do evento
• Exposição de Ilustrações Térreo – Sala T-4
• Exposição de Garage Kits Térreo – Sala T-5
10h às 20h30 • Exibições dos clubes – 1º Andar – Salas C-1 a C-11
10h30 às 15h30 • Fanzinecon – Poliesportivo
• Apresentações Gerais – Poliesportivo.
13h às 15h • Exibição Principal, 1ª sessão – Salão Nobre
13h às 16h • Workshop de Garage Kits – TURMA B – 2º Andar – Sala B-6
13h às 17h • Palestra – Anfiteatro
16h às 18h • Exibição Principal, 2ª sessão – Salão Nobre
16h30 às 18h30 • Concurso Cosplay – Poliesportivo
19h às 20h30 • Exibição Principal, 3ª sessão – Salão Nobre
18h às 19h • Palestra – Anfiteatro
19h às 20h30 • Final dos concursos e premiações (vide Box).
20h30 • Encerramento



COSPLAY

A AnimeCon está aí e chegou a hora da galera que está a fim de se vestir como seu personagem preferido colocar a mão no bolso. Em São Paulo existem várias lojas legais onde você pode comprar, encomendar ou alugar todo o tipo de material para fazer um cosplay de primeira. Eis algumas dicas:

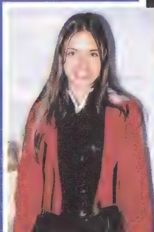


- Festas e Fantasias: como no Brasil, ainda não temos lojas especializadas em cosplay, o jeito é apelar às casas de fantasias para conseguir apetrechos mais estranhos. A Festa e Fantasias, fica na tradicional Ladeira Porto Geral e conta com um acervo gigantesco.
Endereço: Ladeira Porto Geral, 35
Fone: 3242-3138 / 3242-4649
Site: **www.festasefantasias.com.br**





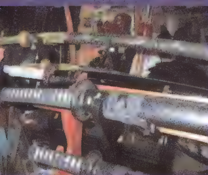
- Tecelagem Leman: esta loja trabalha com vários tipos de tecidos, vendidos por metro.
Endereço: Ladeira Porto Geral, 127
Fone: 227-7431/ 228-0141





- Tecidos Nimage: outra dica para comprar tecidos.
Endereço: R. 25 de Março, 576
Fone: 228-3139





- Pro-Golf: Apesar do nome, a loja também tem espadas japonesas e katanas que combinam com qualquer Haomaru, Kenshin ou Jiraiya.
Endereço: Rua Américo de Campos, 46 - Liberdade
Fone: 3208-5731

FIQUE BEM NA FITA

Depois de ter ido às lojas indicadas ao lado, não deixe de passar no **Paraíso das Fantasias**. Lá você encontra todo o tipo de roupa ou penduricalho diferente e maluco – indispensável num cosplay de personagem de anime. As modelos que estavam "incentivando" a galera nas atividades promovidas pela Conrad, na AnimeCon do ano passado, foram todas "cosplayadas" com o guarda roupa dessa loja, cujo endereço é:
Rua Vergueiro, 803 – Paraíso
São Paulo/ SP

NOVOS MANGÁS NA PRAÇA:

Julho é tempo de férias e de novos mangás nas bancas. Confira o que vem por aí

CONRAD

Cavaleiros do Zodíaco 21: finalmente chegou a hora de decidir que sairá vitorioso na corrida pelas doze casas. Os cavaleiros de bronze tem que encarar todo o poder de Ares, e descobrem que ele é o próprio cavaleiro de ouro de Gêmeos.

Dragon Ball Z 21/22: Goku finalmente assume a forma de Super Saiya Jin e parte para um confronto ainda mais violento contra Freeza no planeta Namek.



Evangelion 8: Shinji e Asuka treinam uma espécie de dança para conseguirem entrar em sincronia e derrotarem um novo Anjo que surgiu na cidade.

Fushigi Yûgi 6: Miaka, Tamahome e Chichiri invadem o reino inimigo de Kuto e acontece a primeira batalha contra lorde Nakago.



One Piece 5: Ruffy trava a batalha final contra Buggy, o Pierrô e fecha mais uma etapa de sua jornada em busca do tesouro One Piece.

Vagabond 8: Musashi aceita Joutaro como seu aprendiz e parte para a batalha contra os lanceiros do templo Hozoin.

Dr. Slump 2: entre várias outras confusões, Dr. Senbe e Arale ajudam a salvar um urso na floresta.

ESCALA

Talentos do Mangá e Desenhe e Publique Mangá: diversas histórias curtas feitas por autores nacionais.

JBC

Sakura Card Captors 24: o fim da saga. Entre outras coisas, Sakura finalmente se acerta com Shoran.

Samurai-X 22/23: Kenshin continua sua árdua batalha contra a Juppongatana, que está sob o comando de Shishio.

Video Girl Ai 13: após quase ser apagada, Ai recebe uma proposta de seu criador, e volta com uma nova missão.

Love Hina 4/5: Keitaro e Naru vão finalmente prestar vestibular para a Toudai. Depois da prova, mais tranqüilos, eles descansam e se preparam para o Natal na pensão Hinata.



Combo Rangers 12: coisas estranhas acontecem em Cidade City. Os Combo Rangers recebem misteriosos presentes pelo correio e, de repente, todos na cidade conhecem suas identidades secretas!

TRAMA

Holy Avenger 31: Niele pede à Deusa da Magia para ser devolvida à vida. No reino de Sckharshantallas, o Dragão-Rei recebe a notícia de que seu reino foi invadido por Beluhga. E, na Academia Arcana, os poderes de Lisandra ficam ainda mais perigosos.

CAMARGO&MORAES



Fighter Dolls 4: Maria tem uma conversa franca com Alex, na qual ele ficará sabendo um pouco mais sobre Helena. Em outra história, Alex e sua Doll K-Sandra enfrentam o campeão mundial!

ESCOLAS DE DESENHO

Atelier - Escola de Desenho
R. das Grumixamas, 2 - cj. 7 - Jabaquara
fone: (11) 5012-1287
R. Domingos de Morais, 628 - cj. 2 - Ana Rosa
fone: (11) 5574-9199

Graphis - Escola de Arte
Rua Itaipu, 161 - Praça da Árvore
fone/fax (11) 5072-2925

Escola de Desenho 28 de Julho
R. Sta Catarina, 25 - São Caetano do Sul/SP
fone: (11)4221-4490/(11)4229-7533

Minas Gerais:
Helder Moore
R. Hoffmann, 668 - Belo Horizonte/MG
fone: (31) 381.2013

Rio de Janeiro:
Arte & Cia.
Casa de Cultura da Univ. Estácio de Sá
R. Érico Veríssimo, 359 - Rio de Janeiro/RJ
fone: (21) 494.1023 / 1024 / 1025

TV O que os canais abertos e pagos têm de melhor

CARTOON NETWORK:
7:00 – Popolocris
16:00 e 24:00 – Sailor Stars
16:30 – Corrector Yui
18:00 – Samurai X
18:30 – Dragon Ball Z
17:00, 22:00 e 1:30 – Pokémon
1:00 - Sakura

NICKELODEON:
A partir do dia 04
11:30 – Cubix (sábados e domingos)
12:30 – Yu-Gi-Oh (sábados e domingos)

FOX KIDS:
11:00 – Super Pig (terças, quintas e sábados)
18:00 – Medabots
18:30 – Auto Pista (anime coreano)
19:30 – Shinzo
20:00 – Flint
21:00 – Digimon 3
22:00 – Medabots

GLOBO:
9:45 – Shinzo
10:15 – Power Rangers
10:45 – Medabots
11:15 – Dragon Ball

LOCOMOTION

JAPAMOTION:
0:00 (dia 3) – Aika Parte 1
22:00 (dia 6) – Aika Parte 1
0:00 (dia 10) – Aika Parte 2
22:00 (dia 13) – Aika Parte 2
22:00 (dia 17) - Elfcia (1 e 2)
0:00 (dia 20) - Elfcia (1 e 2)
22:00 (dia 24) - Elfcia (3 e 4)
0:00 (dia 31) - Pia Carrot (1ª Parte)

ANIMAFILMS:
0:00h (dia 4) - City Hunter
21:00h (dia 7) - City Hunter
0:00 – Nadesico (dia 11)
21:00 – Nadesico (dia 14)
0:00 (dia 18) - Ghost In The Shell
21:00 (dia 21) - Ghost In The Shell

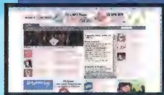






Gundam Wing (acima), Aika (ao lado) e Pia Carrot (no alto)

Sites legais não faltam na web quando o assunto é anime/mangá. Selecionamos alguns que se destacam pela qualidade ou por oferecerem algo além de mera diversão aos navegantes. Selecionamos também um site do leitor para divulgar nesse espaço. Acha que seu site merece aparecer aqui? Escreva pra gente.



WWW.MANGAXPLOSION.COM.BR

Um dos maiores portais sobre anime,mangá da internet brasileira. Com um visual bacana, o site oferece matérias, notícias, resvistas online e serviços, incluindo lançamentos, exibições de vídeo, encontros e eventos maiores. O MX também comenta os principais lançamentos de filmes no cinema.



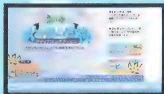
WWW.UWASA.CJB.NET

De anime e mangá não tem muita coisa (às vezes aparece alguma coisa sobre o paradeiro de atores que fizeram clássicos do tokusatsu, como Jaspion, Changeman). Mas é a única página que conta fofocas e babados do gigantesco universo pop japonês. Muito interessante.



HTTP://ANZWERS.ORG/FREE/ANIMEINTRO/NEWS.HTML

O site disponibiliza para os otakus de todo o mundo, vídeos de abertura, encerramento e até cenas de episódios de animes e live actions que estão indo ao ar na TV japonesa.



WWW.POKEMON2002.JP

Apesar do site estar todo em japonês (esta é a página oficial de Pokémon no Japão), os fãs de Ash e Pikachu podem curtir animações em flash e fotos do quinto e, por enquanto, último filme das criaturinhas.



HTTP://WWW.MAGIC-GUILD.NET/CCSGUIA/

Um dos melhores sites brasileiros sobre Sakura Card Captors. Tem um guia de episódios superdetalhado, fichas de todos os personagens da série, informações sobre os movies e muito mais. A página é bonita e muito fácil de navegar, vale a pena colocar nos favoritos.

SITE DO LEITOR DO MÊS



WWW.MMCAFE.COM

Se você quer saber as notícias mais importantes dos mercados japonês e asiático de games, este é o lugar. Aqui você encontra centenas de vídeos promocionais, imagens dos games que prometem estourar nos consoles e muito mais.

ENCONTROS

Principais encontros de fãs que acontecem em São Paulo.
Se você organiza convenções de anime, escreva pra gente. Divulgaremos a todos, na medida do possível.

Neo Animation (animes e live actions)
Todos os terceiros domingos do mês - 11:00h
Local: Centro Cultural São Paulo
R. Vergueiro, 1000 – Sala Lima Barreto
Entrada franca

Anime Expo (exibição de animes)
Todos os segundos, terceiros e quartos domingos do mês. A partir das9:00h
Local: Teatro Maria Della Costa – Rua Paim, 72
Ingresso: R$ 6,00 vendidos somente no dia
Site: http://www.lums-club.com/animexpo/

Orcade (exibição de animes)
Todos os primeiros domingos, a partir das 9:30h.
Local: Teatro Maria Della Costa – Rua Paim, 72
Ingresso: R$ 7,00 vendido somente no dia.

CARTAS

Esta é a seção de cartas da Herói Mangá. Se você tem uma idéia legal para o nome da seção, escreva pra gente. Aproveite também, para criticar, elogiar, sugerir matérias ou, simplesmente, falar um "oi". Por motivo de espaço, as cartas poderão ser editadas. O endereço para correspondência é: Herói Mangá - Rua Maracaí, 185 - Aclimação - São Paulo/SP - CEP 01534-030
e-mail: heroimanga@conradeditora.com.br

CARTA DO MÊS

A cada edição da Herói Mangá, escolheremos uma carta ou e-mail, por conter perguntas, opiniões interessantes ou apenas porque achamos legal o que a pessoa escreveu.
A Carta do Mês ganhará uma camiseta exclusiva da Herói Mangá. O prêmio será enviado ao ganhador pelo correio.

SHONEN HERÓI RIBBON MANGÁ

A primeira coisa que vocês, da Herói Mangá, ouviram (ou leram) quando lançaram a revista foram as críticas, não? Tá certo, é impossível agradar a todos, portanto, eu também vou dar uma sugestão. Por que não mudam o nome da revista para "Herói Nihon", ou "Herói Nippon", daí ninguém mais fala da divergência que existe entre o nome da revista e o conteúdo.
O que eu também quero saber é:
1 — Na revista, haverá matérias a respeito dos tão famosos e adorados Tokusatsu?
2 — Será incluída uma seção tipo "A arte do leitor"?
3 — Qual sua cor preferida?
4 — Tostines vende mais porque é fresquinho ou é fresquinho porque vende mais?
5 — Where's the book?

Ankyan

Oi, Ankyan! Mudar o nome da revista? "No can do". "Mangá" representa mais do que simplesmente os quadrinhos japoneses, é também a origem da estética e estilo narrativo dos animes e dos games da terrinha do Sol Nascente. Engloba, da maneira mais ampla possível, todos os assuntos que pretendemos tratar aqui. Suas respostas:
1 – O Tokusatsu tem um lobby forte aqui na redação, pode esperar por novidades em breve.
2 – Sim, mmm não. Mas pretendemos ir além disso na interação dos leitores com a revista.
3 – Essa que está à sua direita. À sua direita. Eu disse "direita".
4 – Sei lá, vamos fazer o teste: deixa [illegible] e põe pra vender.
5 – The book is somewhere over the rainbow.

GREGOS E TROIANOS

Hi, hi, hi... eu li a carta daquele tal de Psychomaster. E achei ótima a resposta! O cara nem lê a revista e já vai falando que não gostou!
Pois eu li a Herói Mangá todinha e gostei muito! E não acho nem um pouquinho que foi perda de espaço colocar as matérias de DBZ e dos Pokémon! Muito pelo contrário! Vocês não deveriam era perder espaço publicando as asneiras que certas pessoas dizem! Adorei a revista! Tem bastante coisa mas eu li rapidinho! Pretendo comprar todas que ainda estão por vir! Só isso e boa sorte!
See you Space Cowboys...

Belldandy-chan
blogdabell.blig.com.br

É isso aí, nosso leitores têm liberdade para elogiar, criticar – mesmo que seja criticar a crítica dos outros! E falando em blog, o pessoal tem enviado não só os endereços de e-mail para correspondência, como também o de seus blogs para os outros leitores conhecerem. Se recebermos uma quantidade suficiente, podemos até abrir um espaço nesta seção pra divulgar os sites de vocês. Então, não se acanhem!

FITAS DO JASPION

Gostaria de saber se é possível adquirir as fitas de vídeo das séries citadas na matéria da Everest Vídeo. Obrigada.

Luciana

Olá, Luciana. Infelizmente, as fitas da Everest Vídeo não são mais vendidas. Você pode tentar encontrar em sebos ou locadoras que vendam fitas usadas.

Recado: Aí pessoal que escreve para a revista via e-mail: que tal perder alguns segundinhos a mais e colocar nome e endereço completos? Só divulgaremos os dados de correspondência se solicitado.

PROPAGANDA E TALZ

Olá, meu nome é Letícia, eu vi que vocês divulgaram alguns sites de fanzine, poderiam divulgar o meu também? O endereço é: http://www.lilykat.net Estou me preparando pra lançar meu primeiro fanzine no FanzineCon, o Chomp Comics.
Eu amei a seção em que vocês fazem paródias com os animes, achei muito engraçado! Também gostei das matérias do sr. Shiratori, as entrevistas e tudo mais. Gosto do fato das matérias serem direcionadas pra pessoas um pouco mais intelectualizadas. Uma sugestão? Façam mais matérias de temas desconhecidos! Animes desconhecidos! E coisas bem novas como .Hack!
Boa sorte pra vocês e um abraço!

Letícia

Tá feita a sua propaganda, Letícia. Aguarde para a próxima edição uma supermatéria com .Hack e os games de animes.
As paródias realmente estão fazendo sucesso com os leitores. O que você achou dos Cavaleiros do Zodíaco Shojo da Lílian?
A gente se encontra no FanzineCon 2002!

J-ROCK DO B

Konnichiwa!!! Estive lendo a última edição da Herói Mangá e achei muito interessante a matéria sobre a música pop japonesa!
Bom, sou o líder da primeira banda de J-ROCK do Brasil – PSYGAI (ex-Ultraband) e gostaria de saber se há algum interesse de vocês em fazer algum tipo de entrevista com a PSYGAI – já que ainda estamos em plena época de Copa do Mundo no Japão e em época de Anime Rio 3!!!
E falando nisso a PSYGAI, junto com mais três ou quatro bandas, farão uma apresentação de J-ROCK e Músicas de Anime nos dias finais do evento! Acho que seria bem interessante se a Herói Mangá estivesse por lá!

Toru!
http://psygai.tripod.com.br

É muito legal ver o surgimento de novas bandas como o PSYGAI, tocando covers de músicas de anime e J-Pop! Não podemos abrir espaço para cada uma delas nem cobrir, um por um, todos os eventos que pipocam Brasil afora, mas podem ter certeza de que vocês ainda vão ganhar espaço aqui na **Herói Mangá**!
Abraços!

É ISSO AE!

Eu li que vocês consideram as críticas muito importantes para fazer a Herói Mangá cada vez melhor, assim, aqui estão minhas opiniões: a edição 02 está bem melhor que a anterior, vocês estão de parabéns. A matéria do Kawaii estava bem completa, bem legal. As matérias de animes mais desconhecidos por aqui, como Super Gals, Shichinin no Nana e Jin Roh estavam ótimas, só acho que a de Jin Roh deveria ter mais páginas. E uma matéria que eu achei incrível e que vocês deveriam fazer mais no mesmo estilo é a Por Trás da Cortina.
Coisas de que eu não gostei:
– Algumas imagens estavam muito grandes. Acho que vocês deveriam usar mais imagens pequenas e em quantidade maior.
– A seção que fala sobre os animes que passam na TV está muito desatualizada. Shinzo na TV Globinho?! Popolocrois e Sakura no Cartoon?!
Agora, sugestão:
– Peloamordosdeuses criem uma seção para divulgar fanzines!

Marc Barreto Bogo – Joinville/SC

Valeu pelos elogios e puxões de orelha, Marc! Nós aqui da belle cuisine Herói Mangá prometemos caprichar ainda mais no tempero e ficar de olho na panela, pra não deixar nada queimar! Um abraço!

ILUSTRAS

Esses dias comprei a HEROI MANGÁ 01, e fiquei impressionado com os desenhos das páginas 66/67, da matéria Sailor Moon Reloaded.
Quem fez as ilustrações? Vocês poderiam me mandar, via e-mail? Existem outros desenhos no mesmo estilo?
Atenciosamente,

Fabio Brezolin

Oi, Fábio! As ilustrações de **Sailor Moon Reloaded** e **That 70's Evangelion** (as paródias das nossas duas primeiras edições) foram feitas pelo mais do que talentoso artista **Paulo Henrique**, um dos desenhistas da revista dos **Combo Rangers**. Não podemos enviar os desenhos por e-mail, mas eles serão disponibilizados como wallpaper no futuro site da Herói Mangá.
Um abraço, e escreva sempre!

Contra-ataque japonês

Olho no Japão. Ainda é preciso dizer isso numa revista chamada **Herói Mangá**? Sim: mesmo falando com gente que vive a vida pensando no país das maravilhas otaku, alguns aspectos japoneses passam batido. O principal deles, vinculado a cada centímetro das revistas, brinquedos, CDs e vídeos que vocês consomem, é que o país pode se tornar maior que o principal pólo emissor do que conhecemos como cultura pop. E isso, apesar de parecer pouco (parece?), envolve política, comportamento, economia, tecnologia, relações internacionais e, claro, muito dinheiro.

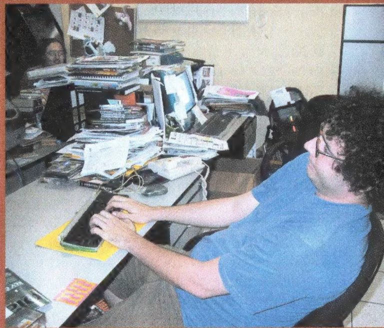
Basta olhar para trás e ver o que nos conta a história. Quando a França mandava no mundo (sim, isso aconteceu, no começo do século XIX), a Inglaterra copiou parâmetros franceses sobre os quais, inventou a Revolução Industrial, passando, então, a dar as cartas da política mundial da segunda metade daquele século em diante (época conhecida como Era Vitoriana, devido à rainha Vitória). Na virada do século, foi a vez dos Estados Unidos usarem as mesmas regras da Inglaterra para, aproveitando a deixa destruidora da 1ª Guerra Mundial (que arrasou a Europa na segunda década do século XX), assumir as rédeas do planeta.

O Japão segue o mesmo rumo. Depois de ser dizimado pela 2ª Guerra Mundial, o país começou um lento processo de reconstrução em que a cultura de massas teve papel fundamental no levantamento da auto-estima nacional. Para não errar (ou instintivamente), a produção cultural do país foi sendo moldada sobre pilares norte-americanos. Então, **Osamu Tezuka** se inspira em **Walt Disney**, os mangás recriam a linguagem seqüencial dos comics, o aspecto singelo e delicado da arte tradicional é reinventado como mascotes publicitários (os kawaii), desenhos animados semanais são introduzidos na programação dos canais de TV, bandas de rock começam a fazer sucesso e ícones ianques (da atriz **Audrey Hepburn** a calças jeans semi-usadas) são aceitos como nacionais.

Mas não estou falando de uma simples pasteurização da cultura de um país. Tudo que foi importado dos EUA não chegou puro ao Japão: cada item pop que invadia as prateleiras do arquipélago trazia, dentro de uma embalagem descaradamente americanizada, conteúdo próprio e autêntico da cultura japonesa. Assim, pouco a pouco, os japoneses foram ganhando terreno, reconstruindo a nação em todos os sentidos – estrutural, político, econômico e, principalmente, psicológico. A situação chegou ao extremo nos anos 80, quando a indústria automobilística nipônica desestruturou completamente a americana. Era o que os japoneses precisavam saber: era possível ultrapassar os EUA em seu próprio terreno. Depois de chegar ao topo do mundo fazendo automóveis, os japoneses se acostumaram com o gosto do sucesso. Perceberam que não bastava fazer bons produtos: era preciso vender a imagem desses produtos. O próximo passo seria diversificar, esmiuçar e vender diferentes braços do imaginário popular. Daí a cultura pop. Afinal, quem vende melhor a imagem do que uma indústria que inclui TV, música, videogames, publicidade, revistas, quadrinhos, cinema, brinquedos, itens colecionáveis e todas as variações possíveis que conhecemos?

O Japão come pelas beiradas um mercado que os Estados Unidos perdem diariamente

Por isso, olho no Japão. O país come pelas beiradas um mercado que os Estados Unidos estão perdendo diariamente – e justamente são os EUA os maiores consumidores mundiais de itens japoneses. Por ser baseado na cultura estadunidense (como gosta de dizer, com razão, nosso caríssimo editor), a cultura J-pop é facilmente vendida aos sobrinhos do tio Sam que, trouxas que são, a revende para o resto do mundo. Espertos são os japoneses...



Alexandre Matias é editor da revista PLAY, da Conrad Editora.
Você concorda ou discorda do que o Matias escreveu?
E-mail para: heroimanga@conradeditora.com.br



HERÓI MANGÁ

Shoujo BR, Tenchi Muyo! GXP, Shaman King, Cavaleiros do Zodíaco Shojo



#03

R$ 4,90

MANGAVERSE

OS SUPER-HERÓIS AMERICANOS SE RENDEM AOS MANGÁS

+ SUPERGUIA ANIMECON 2002

HERÓI MANGÁ 03